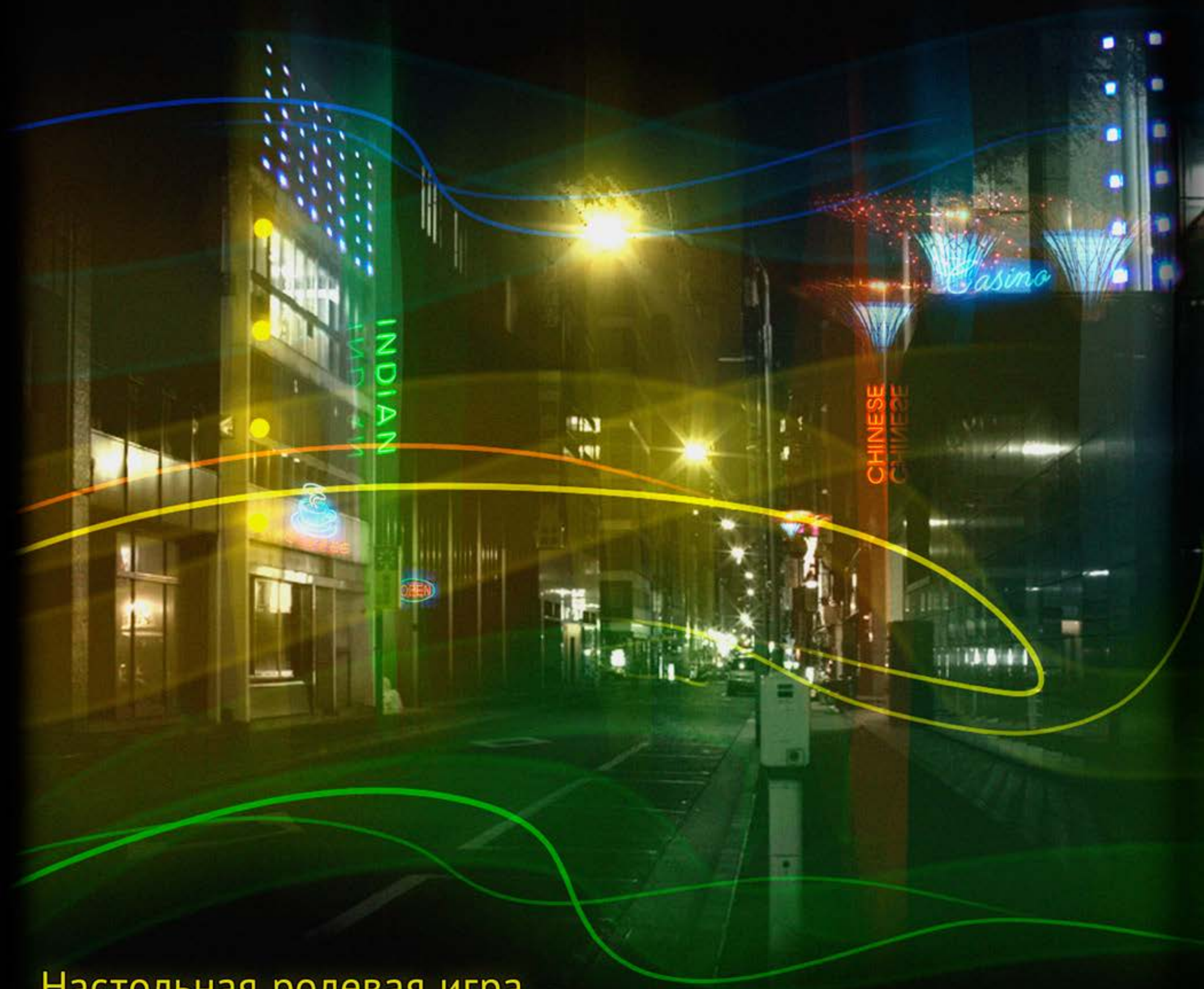
Воспоминания о будущем



Настольная ролевая игра
в мире ближайшего будущего

от Грегора Хаттона

ВОСПОМИНАНИЯ О БУДУЩЕМ

Дорогие читатели!
Перевод этой книги на русский язык — большая честь для меня. Позвольте мне объяснить. В детстве меня завораживал космос и наука, и главным из моих героев был, конечно же, Юрий Гагарин. Теперь прошло много лет, и у меня есть диплом астронома, а мою ролевую игру издают на языке Гагарина. Мы и правда живём в будущем.

Как сказал Гагарин: «Поехали!»

Счастливого вам будущего.

Грегор Хаттон
Эдинбург







//engage
//runheader

ВОСПОМИНАНИЯ О БУДУЩЕМ

Ролевая игра в мире ближайшего будущего от Грегора Хаттона

Автор: Грегор Хаттон.
Перевод: Павел Берлин.
Редактор: Дарья Заузолкова.
Корректура и вычитка: Дарья Заузолкова, Александр Стрепетилов и Андрей Макаров.
Вёрстка: Александр Стрепетилов.
Макет листов персонажа/фракции: Александр Стрепетилов.
Дизайн обложки: Александр Стрепетилов, Наталья Шадрина.
Иллюстрации: Mr. SapoG, Александр Стрепетилов на основе фотографий Mr. SapoG, Marie Selissky (Ivga), Александры Перминовой.

Благодарности
От автора: Джо Принсу за разговор в зале вылета аэропорта Хельсинки, Мартину Камерону за интерес к Молли и ко всему, что связано с Гибсоном; Рону Эдвардсу, Джону Харперу и Винсенту Бейкеру. Плейтест: Расс Уильямс, Мэтт Рейд, Джо Принс, Малькольм Крейг и Пер Фишер. Спасибо Расселу Бейли и Рику Бейнсу за помощь после издания.
От русскоязычного издания: спасибо Константину Макарову (лучшему разведчику нижегородского страйкбола) за оружие для съёмок, Петру «Апостолу» Дублевскому и товарищу Cweldulw'у за организацию этих самых съёмок и Андрею Макарову за информационную поддержку.

Влияние
Уильям Гибсон, Пол Макоули, Уолтер Джон Уильямс и Джефф Нун (литература). «Бегущий по лезвию», «Макс Хедрум» и «Столкновение» (фильмы). Cyberpunk, Shadowrun, Apocalypse World (известный как «Постапокалипсис»), Lady Blackbird, Dragon vs Gun, Hell 4 Leather, Ghost/Echo, S/Lay w/Me, Trollbabe, Acts of Evil (ролевые игры). Iron Maiden, Ultravox, Lady GaGa и MAdM (музыка).

SaF Gang Design
2014

© Pavel Berlin. Authorized translation of the English edition © BoxNinja. This translation is published and sold by permission of BoxNinja, the owner of all rights to publish and sell the same.

ISBN 978-5-600-00514-3

```
//begin
//setcounter
```

СОДЕРЖАНИЕ

Глава 1: Где-то|Везде ... **4**
Киберимпланты|Искусственность ... 6
Как играть ... 6

Глава 2: Персонажи|Фракции ... **8**
Труппа ... 9
Снаряжение ... 10
Параметры: Г|Х|М ... 10
Значения ... 11
Личные персонажи/Общие персонажи ... 11
Состояния персонажей ... 11
Список состояний ... 13
Цели ... 15
Новые цели ... 16
Тип ... 17
Состояния фракций ... 18
Мотивация ... 18
Влияние ... 18
Статисты и сделки ... 18
Осложнения ... 19
Пара слов о знакомстве ... 19
Примеры персонажей ... 19
Пример фракций/Пример статистов ... 20

Глава 3: Игра|Повествование ... **21**
Выбор типа сцены ... 22
Обязательные сцены ... 22
Организация сцен ... 22
Сцена знакомства ... 23
Сцена сделки ... 24
Сцена противостояния ... 24
Цели сцены ... 25
Разрешение/Броски костей ... 26
Победители/Проигравшие ... 27
Кость преимущества ... 27
Степень успеха ... 27
Исходы ... 28
Как описать, какого чёрта тут случилось ... 29
Таблица для попавших под раздачу ... 30
Гонево ... 30
Уважай описание ... 31

Глава 4: Начало|Завершение ... **32**
Сцены знакомства ... 33
Игра начинается ... 33
Построение игры ... 34
Завершение игры ... 35
Разовые игры ... 35
Игра на двоих ... 35
Кампании ... 36
Новые цели в новых играх ... 36
Три цели списывают тебя ... 36

Глава 5: От автора|Материалы ... **37**
Что я здесь делаю? ... 38
Пример игры ... 39
Инструменты воспоминаний ... 42
Осложнения воспоминаний ... 43
Имена ... 43
Шпаргалка ... 44
Лист персонажа/фракций ... 46
Лист эпизода ... 47
Алфавитный указатель ... 48

Глава 1

ГДЕ-ТО | ВЕЗДЕ



БЫСТРАЯ ПЕРЕМОТКА В БЛИЖАЙШЕЕ БУДУЩЕЕ

«Воспоминания о будущем» — это настольная **ролевая игра** для **2–5 человек** в мире **ближайшего будущего**. Посмотри на современный мир и перемотай его на *двадцать минут в будущее*. Летающие машины — есть. Курьеры банков памяти — есть. Всё остальное — слегка изменилось. Как тебе такой поворот?

Где-то | Везде

Действие «Воспоминаний о будущем» происходит в месте, которое называется **Где-то**. Может быть, когда-то оно называлось Глазго, Дюссельдорф, Милан, Москва, Рино, Окленд или Гонконг. *Где-то*, оно *везде* в этом мире, сечёшь? Придумывай его на ходу, строй на основе элементов, введённых другими людьми за столом. И делай это как можно лучше. Расскажи о местах, где побывал, о которых читал или слышал, но *перемотанных на двадцать минут в будущее*. Это и есть *Где-то*.

Отели | Аэропорты

Люди в мире «Воспоминаний о будущем» путешествуют. Они всегда в пути. Они водят быстрые машины, спускаются в метро и садятся на самолёты до Триеста и Цюриха. У некоторых есть дома. Эти дома громят, в них вламываются, из них сбегают. Другие живут в отелях или в «пеналах» в местном аэропорту.

Ты когда-нибудь путешествовал? Вот этим они и занимаются. Они в тех самых местах, в те самые моменты, заняты именно этим, и им приходится мириться с тем же самым дерьмом. Наслаждаются. Ненавидят. А может и то и другое сразу. Чувствуешь? Конечно.

Заставь их двигаться. Движение — это главное, что у нас есть в эти времена.

Мода | Оружие

Видишь бренды? Надень их. Вдохни запах духов и лосьона после бритья. Верность бренду на уровне обоняния. Одевайся или раздевайся, не забывая о стиле.

Все эти люди ходят не с пустыми руками: пушки, трости, ножи, танки, ракеты, яды и кулаки. Всегда наготове, только и ждут как бы пустить их в ход. Эти люди вооружены и очень опасны.

Смотри список стилей жизни, снаряжения и оружия на стр. 42. Выбери что-то из списка, а игральные кости подскажут производителя. И заодно можно выбрать какую-либо мотивацию. *«Сегодня Lik Sang пробуждает во мне тягу к свободе»*.

Секс | Сексуальность

Это вам не скучная жизнь среднестатистической семьи с 2,4 детей. О, нет. Эти люди сексуальны. Они неудержимы, они сходят с проторённых троп. А некоторые просто хотят продержаться. Пусти им кровь, заставь плакать, трахаться и любить. Почему нет? Используй любовные осложнения на стр. 43.

И ещё в этом мире есть **Куклы** или «Синты», искусственные мужчины и женщины, на которых мы спихнули различную чёрную работу. Их используют по полной, как солдат и проституток. Кто бы мог подумать, что любимый плюшевый мишка пройдёт такой путь?

Мы все здесь иностранцы | Валюта

Слышишь разговор? Он на чужом языке с непонятной интонацией. Английский, французский, китайский, немецкий, финский, русский, суахили, испанский. В конце концов, они все сливаются в один. И хотя это просто какой-то вавилонский лепет, в конечном итоге ты разберёшься.

Представь себе мир, где нет *ни одного местного*, мир, где все приехали *откуда-то ещё*. Вы все здесь иностранцы. Смирись. Конечно, ты можешь встретить расистов, но они тоже иностранцы, просто ещё этого не поняли.

Что касается денег: у тебя есть кредитка или кредстик, которые иногда ломятся от денег. Йены, евро, рубли, доллары — какая разница, если Биржа всегда может сообщить текущий курс? Чип и пин, вот и все дела. Даже шоколадку за евро не купишь без EFTPOS. Электронный Перевод Средств в Торговой Точке (Electronic Funds Transfer at Point Of Sale), так это делают в будущем. Он уже пришёл в Новую Зеландию, но в *перемотанном будущем* он *везде*.

Киберимпланты

Искусственность

Насколько через двадцать минут перемотки в будущее развита кибернетика — решать вам. Очки дополненной реальности? Конечно. Искусственные глаза, уши и конечности? Кое-что из этого уже есть. Моноволокно из кончиков пальцев? А это, возможно, перебор. Искусственная жизнь и искусственный интеллект тоже здесь, но насколько они распространены, насколько их любят, ненавидят, насколько они функциональны и насколько им доверяют — решать вам.



Придумайте это в ходе игры и следуйте своему решению. Если всё заходит слишком далеко, так и скажите. Игровая группа сама время от времени будет определять границы. Стройте мир.

На стр. 42 представлены бренды и снаряжение. Сделай несколько бросков или просто выбери, и вот у тебя есть подкожные лезвия ERMA, вертолёт Dornier и пара «кукол» от Plessey.

Как играть

Перед тобой основы игры «Воспоминания о будущем». Хотя бы один игрок должен прочитать всю книгу и разобраться в ней.

А ещё вот что: иногда я буду обращаться на «ты» как к одному читателю, а иногда на «вы» — это будет обращение ко всей вашей группе. Приняли? Поехали дальше.

Игроки | Администраторы

Все участники за игровым столом — **игроки**. Игроки берут на себя роли выдуманных персонажей в мире ближайшего будущего. **Ролевая игра** — это **беседа**, в которой игроки становятся **писателями**, **актёрами** и **зрителями**, творя некий сюжет в ходе игры.

Как и многие другие ролевые игры, «Воспоминания о будущем» использует игральные кости. Они десятигранные и называются d10. Вам потребуется около десятка таких костей. В отличие от других ролевых игр, здесь **нет обычного ведущего**, который управляет игрой. Вместо этого игроки сами по очереди **ведут сцены**. Когда игрок ведёт сцену, он становится **Администратором этой сцены** (иногда я буду называть его просто Админом).

Персонажи

В мире «Воспоминаний о будущем» много персонажей. Самые важные — это **персонажи игроков**. Некоторые из них «личные» и доступны только одному игроку. Другие — «общие», и их может использовать любой. Персонажам игроков противостоят **фракции**, которыми управляет Админ. Малозначимые персонажи, вроде членов фракции, называются **статистами** и доступны кому угодно. Стоит интересоваться всеми персонажами в игре и в развивающемся сюжете.

Сцены | Разрешение

Игра состоит из последовательности **сцен**. Игроки по очереди берут на себя роль Администратора и выбирают тип сцены. Они могут **ввести** нового персонажа игрока или фракцию. Они могут **противопоставить** фракцию или персонажа игрока персонажу другого игрока (и получают **преимущество**, если использовали фракцию или общего персонажа игрока). Либо они могут **заключить сделку** между своим «личным» персонажем и фракцией.

Администратор — главный в сцене, и другие персонажи и статисты вводятся в сцену только с его разрешения.

В конце сцены отыгрывается некая часть сюжета, возможно бросаются игральные кости, и всё это может затронуть некоторых персонажей. После этого игра продолжается, а игрок слева от бывшего Администратора становится Админом следующей сцены.

Эпизод игры заканчивается после трёх сюжетных «выходов»: т.е. когда три персонажа или фракции «вычёркиваются» из сюжета (либо добившись успеха, либо проиграв). Игра может продолжаться в течение многих эпизодов.

Глава 2

ПЕРСОНАЖИ | ФРАКЦИИ



ПЕРСОНАЖИ

Итак, начнём по порядку. Для игры надо будет создать персонажей.

Труппа

В игре «Воспоминания о будущем» ты можешь играть не только одним персонажем. Есть персонажи доступные всем, а есть «личные», которые только твои. Ещё есть фракции, которые противостоят персонажам и иногда заключают с ними сделки. Ты создашь фракцию после того, как все остальные игроки создадут персонажей и представят их в игре.

Обрати внимание, что персонажу не обязательно быть одним человеком, хотя чаще всего это так. Однако, в качестве персонажа можно играть группой людей или компанией. У персонажа есть **тип**, **мотивация** (которая определяет его **цель**), **параметры** и с**остояния**.

Имя|Прозвище

В первую очередь при создании персонажа вам понадобится его **Имя/Прозвище**, так что назови его сейчас или перед самым началом игры. На стр. 43 есть примеры имён.

Тип

Затем выбери или определи броском тип, задающий основу твоего персонажа.

0. Активист	*5. Оперативник*
1. Дилер	*6. Технарь*
2. Изгой	*7. Торпеда*
3. Корп	*8. Трудяга*
4. Курьер	*9. Хакер*

Активист: Ты добиваешься перемен, как экологи, протестующие певцы или политические активисты. Их ещё называют агитаторами или рокерами.

Дилер: Ты чем-то торгуешь. Например, наркотиками, картинами или людьми. Люди такого рода занятий ещё бывают известны как дельцы.

Изгой: Ты по каким то причинам за гранью общества, как потерянный ИИ, «кукла» или изгнанник. Ещё таких называют ренегатами, синтетами, бустерами или кочевниками.

Корп: Ты работаешь на корпорацию менеджером среднего звена. Вас ещё называют костюмами.

Курьер: Ты перевозишь что-то для других. Скажем, информацию, контрабанду или оружие. Иногда таких называют панцербоями, носильщиками или джонни.

Оперативник: Ты делаешь то, что нужно другим в качестве копа, агента или частного наёмника. Такие как ты известны как аргументы, серые или быки.

Технарь: Ты технически одарённая личность — вроде механика, медика или оружейника.

Торпеда: Ты убийца: наёмный ствол, телохранитель или ликвидатор. Такие ещё известны как уличные самураи, бритвы, соло или фрилансеры.

Трудяга: Ты офисный планктон или работаешь в сфере обслуживания, скажем, барменом.

Хакер: Ты входишь в сеть и живёшь там как рыба в воде, потроша сайты в поисках денег или информации. Таких как ты ещё называют ковбоями, жокеями или ломщиками.

Мотивация

Затем выбери или определи броском мотивацию персонажа.

0. Власть	*5. Знания*
1. Выживание	*6. Месть*
2. Гордость	*7. Свобода*
3. Жадность	*8. Страсть*
4. Зависть	*9. Уважение*

Твоя мотивация добавляет персонажу зацепку, давая понять, что им движет. Она также поможет выбрать его **цель**. Её ты выберешь на стр. 15.

Снаряжение

Теперь у тебя есть прозвище, тип и мотивация. Пора персонажу добыть крутое **снаряжение** и **апгрейды**.

Выбери или определи броском три варианта с помощью «инструментов воспоминания» на стр. 42. Можешь без проблем добавить и то, чего на этой странице нет.

> ***Пример:** Джон хочет, чтобы у его персонажа Флисс Дрейк были киберимпланты. Он делает бросок по таблице техника: (4) ERMA. Он просматривает список снаряжения и выбирает встроенные клинки. Итак Флисс получает стильные клинки от фирмы ERMA, которые выщёлкивает из кончиков пальцев.*

Эти предметы и апгрейды разнообразят описание, и скоро мы дадим персонажу их механику (параметры и состояния).

Апгрейды

- **Апгрейд стиля:** Люминесцентные волосы, светящиеся татуировки и улучшение внешности.
- **Встроенные кастеты:** Стальная сетка, укрепляющая кости ладоней.
- **Встроенные клинки:** Острые лезвия, которые могут выдвигаться из кончиков пальцев.
- **Горловая змея:** Потайное, полуразумное кибернетическое оружие в горле персонажа. Убивает жестоко и кроваво с помощью острых как бритва зубов.
- **Конечности:** Искусственные руки и ноги, зачастую бронированные, усиленные, хромированные и с потайными отделениями.
- **Оптика:** Искусственные глаза с системой нацеливания и тепловизором.
- **Подкожная броня:** Пуленепробиваемые пластины и бронированная сетка, хирургическим путём размещаются под кожей или вокруг жизненно важных органов.
- **Прокачанные рефлексы:** Усиленная реакция, ловкость, скорость и сноровка.
- **Прокачанные чувства:** Сверхчувствительный слух, вкус, осязание, зрение и обоняние.
- **Секс-мод:** Специальная нейросеть, позволяющая лучше проявить себя в сексуальных отношениях.
- **Синтетическое сердце:** Улучшенное киборгизированное сердце с повышенной защитой и модификациями.
- **Скиллсофт:** Чипы, модули и программы, дающие тебе навыки, знания и личностные качества одним нажатием кнопки, щелчком зуба или мысленной командой.

Параметры: Г | Х | М

В мире «Воспоминаний о будущем» у персонажей есть три параметра, которые служат мерилом успеха: **Готов**, **Хочу** и **Могу**.

Чей-то успех означает, что кто-то был в большей степени *готов*, больше *хотел* и лучше *мог* добиться успеха, чем кто-то

другой. Также и с неудачей: ты потерпел неудачу, потому что был не готов, недостаточно хотел или не мог этого добиться. Ну, не срослось.

Каждый параметр имеет **значение** от 1 (очень плохо) до 9 (превосходно). Среднее значение для персонажа «Воспоминаний о будущем » равно 4.

Готов



Ты **Готов** к различным ситуациям. Ты подготовил все обстоятельства так, чтобы они играли тебе на руку. Может, ты готовился, может, всё обдумал, а, может, ты от природы такой обстоятельный. У тебя есть нужное снаряжение и связи.

Хочу



Ты действительно **Хочешь** сделать всё что нужно, чтобы победить. Ты не сомневаешься в том, что делаешь, и твоя воля, решимость и обязательность служат инструментами для достижения цели. Специальный чип может усилить твою внутреннюю мощь.

Могу



Ты **Можешь** добиться успеха благодаря отваге, тренировкам или опыту. Ты побеждаешь за счёт одарённости и улучшений своего тела. Возможно, у тебя прокачаны рефлексы и есть кибернетические апгрейды.

Значения

У персонажей есть отдельное значение каждого из параметров — **Готов**, **Хочу** и **Могу**. В ходе игры они меняются, но изначально персонаж распределяет **12 очков между тремя параметрами**. На каждый надо выделить хотя бы одно очко, и изначально ни один параметр не может быть выше 8.

На нуле тебя спишут

Если значение любого параметра персонажа когда-либо упадёт до 0, он больше не считается персонажем игрока и будет **списан**. Так что ставить значение параметра на 1 — дело рискованное.

Максимум девять

Параметр никогда не поднимается выше 9, так что риск неудачи есть всегда. Сначала ты бросаешь игральные кости, оцениваешь результаты, а потом распределяешь их по параметрам (Г|Х|М). Успехами считаются те, результат на которых меньше или равен значению параметра. Это называется **проверка параметров**.

Личные персонажи

Обшие персонажи

У каждого игрока есть **«личный» персонаж**, которым играет он и только он (т.е. никто не может играть этим персонажем, пока он остаётся личным). В конце сцены Администратор должен решить, какого из персонажей считать его личным: текущего, вновь созданного (если игралось **знакомство**) или одного из **«общих» персонажей**.

Чтобы начать играть в «Воспоминания о будущем», каждый игрок должен создать одного персонажа, который будет считаться его «личным».

> ***Пример:*** *Джо создаёт Флисс Дрейк, бритву, в качестве своего персонажа и даёт ей параметры 3|4|5 (Г|Х|М). См. подробности о Флисс на след. странице.*

Состояния

Персонажи и фракции имеют **состояния**, которые описывают их сюжетные преимущества и недостатки. Позитивное

Смотри далее на стр.13

Воспоминания о будущем: лист персонажа

Имя/прозвище… …персонажа: Флисс Дрейк — Бритва (Тип (хакер, корп и т.д.))

…игрока: Джо

Параметры *(распредели 12 пунктов; на старте минимум — 1, максимум — 8)*

Мотивация: Месть	Готов	Хочу	Могу
Значение	3	4	5
Цель *(требуется успех на соотв. параметре)*			

Убить Затумо Рю-Йена, который убил моего брата

Состояния

***Позитивные** (опиши состояние: Как? Почему? Из-за кого?)*

- ☐ Вооружён
- ☐ Закалён
- ☒ Зол (на саму себя)
- ☐ Любим
- ☐ Опасен
- ☐ Оснащён
- ☐ Подготовлен
- ☐ Поддержка
- ☐ При деньгах
- ☐ Связи
- ☐ Убеждён
- ☐ Энтузиазм

***Негативные** (опиши состояние: Как? Почему? Из-за кого?)*

- ☐ Запутан
- ☐ Колеблется
- ☐ Нищ
- ☐ Ограничен
- ☐ Перегорел
- ☐ Пойман
- ☐ Потерян
- ☒ Преследуем (Стоуном)
- ☐ Принуждён
- ☐ Ранен
- ☐ Умирает
- ☐ Унижен

Описание: Флисс — разозлённая молодая женщина, ищущая неприятностей. Она не совсем Готова, но многое Может. В руках у нее лезвия фирмы ERMA. Игрок Флисс выбирает «месть» в качестве мотивации, так что она хочет отомстить Затумо. Позже мы увидим, что он из фракции «Отродье Крокуса», противостоящей Флисс и другим персонажам в игре.

состояние помогает добиться успеха (ты должен описать как именно). Негативное состояние ограничивает твои возможности (опять же, ты должен описать каким образом).

Начальные состояния

Каждый персонаж начинает игру с **1 позитивным** и **1 негативным состоянием**.

Выбери их из списка. Кроме того, опиши, что именно они означают для персонажа с сюжетной точки зрения. Как? Почему? Чем? Кем?

Позитивные состояния | +C

+C

+C имеют разные применения в игре. Такое состояние можно убрать, чтобы **добавить один успех** до броска костей. Так можно использовать одно +C на каждый бросок.

> ***Пример:*** *Флисс убирает «вооружён» чтобы получить дополнительный успех на своём броске. Затем она получает два успеха, что в сумме даёт три.*

Или же можно убрать +C после броска, чтобы **перебросить все кости**. Это весьма полезно, если ты бросил из рук вон плохо.

> ***Пример:*** *Джо не повезло с броском и успехов у него не выпало. Он убирает +C «зол» и перебрасывает все кости.*

Когда ты тратишь исход на улучшение параметра, ты **получишь ещё очко** в том же параметре, если при этом уберёшь одно +C.

> ***Пример:*** *Флисс тратит исход на то, чтобы повысить значение параметра Готов с 5 до 6. Ещё она убирает +C «опасен», чтобы повысить параметр Готов с 6 до 7.*

Негативные состояния | –C

–C

Проигравший во встречной проверке параметра может снять –C с победителя, чтобы **снизить на один степень его успеха**.

> ***Пример:*** *Флисс побеждает, но проигравший во встречной проверке убирает её негативное состояние. Флисс «преследуема», а это значит, что степень её успеха снижается с 2 до 1.*

Если победитель в конфликте тратит исход на то, чтобы снизить значение параметра проигравшего, то он может снизить **значение того же параметра ещё на один**, если одновременно уберёт –C.

> ***Пример:*** *Флисс проигрывает встречную проверку параметра и победитель тратит исход на снижение параметра Хочу у Флисс с 4 до 3. Победитель также решает убрать –C «ранен» с Флисс, и её параметр Хочу падает с 3 до 2.*

Список состояний

+C: вооружён, закалён, зол, любим, опасен, оснащён, подготовлен, поддержка, при деньгах, связи, убеждён, энтузиазм.

–C: запутан, колеблется, нищ, ограничен, перегорел, пойман, потерян, преследуем, принуждён, ранен, умирает, унижен.

Вооружён [+]

Что такое у тебя при себе, что даёт тебе преимущество в конфликте? Выбери ножи, пушки, ракеты — что хочешь.

Закалён [+]

Закалён физически и эмоционально. Почему?

Запутан [–]
Ты не уверен, что происходит, что к чему и зачем. Почему? Это ведь резко уменьшает твои шансы.

Зол [+]
Кто или что так тебя достало или вывело из себя? Отыгрывай то, что ты зол в своих действиях.

Колеблется [–]
Ты не уверен — то ли это нервы, то ли неуверенность в себе. В чём причина?

Любим [+]
Когда кто-то тебя очень ценит, это помогает победить. Кто любит тебя? Почему?

Нищ [–]
Тебе не прёт, у тебя ни гроша за душой и негде жить. Что с тобой такое?

Ограничен [–]
Может ты пьяный, обдолбанный, плохо обеспечен или просто упал духом. В чём твоя ограниченность?

Опасен [+]
Ты живёшь на грани, и никто не знает, чём ты занят. Что делает тебя опасным?

Оснащён [+]
Ты запасся инструментами и новейшими апгрейдами, снаряжением и машинами. Так в чём именно твоё большое преимущество?

Перегорел [–]
Ты зашёл в эмоциональный и интеллектуальный тупик. Ты в депрессии, вял и циничен. Почему?

Подготовлен [+]
Всё продумал, тренирован, изучил вопрос, собрал всё нужное барахло. Расскажи нам, как именно.

Поддержка [+]
Когда кто-то тебе помогает и поддерживает — это очень хорошо. Кто или что тебя поддерживает?

Пойман [–]
Пойман в ловушку или загнан в неприятную ситуацию. В чём суть?

Потерян [–]
Потерян в буквальном смысле слова или потерял жизненные ориентиры. В любом случае, это мешает. Как и почему это случилось?

Преследуем [–]
Кто-то или что-то охотится на тебя. Может ты это заслужил, а может и нет. Кто на тебя охотится и почему?

При деньгах [+]
Деньги и ресурсы помогут тебе покупать, подкупать и проложить путь к успеху. Откуда они?

Принуждён [–]
Кто-то каким-то образом заставил тебя делать то, что ты делать не хочешь. Что именно?

Ранен [–]
Порезан, подстрелен, избит, кровь или деньги бегут сквозь пальцы. Как именно ты ранен? Если тебя не лечить, это состояние перейдёт в «умирает».

Связи [+]

Говорят, дело не в том, что ты знаешь. Дело в том, кого ты знаешь. Так кого же ты знаешь, кто готов помочь?

Убеждён [+]

Может ты прав, а может и нет. Неважно, потому что ты убеждён. В чём?

Умирает [–]

Ещё не умер, но уже на пути на тот свет. Если ты «ранен» и «умираешь», следующим уроном тебя можно списать.

Унижен [–]

Когда ты при всех выставил себя дураком, это явно ограничивает шансы добиться успеха. При каких обстоятельствах это случилось?

Энтузиазм [+]

Ты на подъёме: возбуждён, полон энтузиазма и смотришь на жизнь позитивно. Что это с тобой?

Цели

У каждого персонажа в игре «Воспоминания о будущем» есть **цель**. Это нечто важное, то, чего они хотят добиться в ходе сюжета. Обратите внимание, что целей нельзя достичь мгновенно, но и недостижимыми их не назовёшь. Они могут повлиять на истории персонажей в ходе сюжета, и зачастую так и происходит.

Привяжи свою цель к мотивации персонажа. (см. стр. 10).

> ***Пример:*** *Джо получил 6 на броске для Флисс. Месть. Она хочет убить Затумо Рю-Йена, которого считает виновным в смерти брата. Обрати внимание, что мы не знаем, правда ли Затумо виновен.*

Чтобы добиться своей цели, персонажу нужны три вещи: надо быть уверенным, что он **Готов**, **Хочет** и **Может** её достичь. Если во всех этих клетках стоят отметки, значит, он её и правда достигнет.

Отметки в клетках

Так как же получить отметки в этих клетках? Ты получаешь отметку (1) **выиграв её в качестве цели** сцены, (2) **потратив на это исход** или, (3) если ты не добился успеха в сцене, **убрав позитивное состояние в обмен на это**. Но чтобы отметить клетку, ты ещё должен получить успех на соответствующем параметре: Г, Х или М. И ты можешь отметить только **одну клетку цели за сцену**.

> **Пример:** *Джо выбрасывает успех для Флисс на параметр Могу. Это позволяет отметить клетку «Могу». Это не позволяет отмечать клетки «Готов» или «Хочу», потому что у Флисс не было успеха на этих параметрах.*

Действия против твоих целей

По мере развития сюжета найдутся те, кто захочет подгадить персонажам. Они постараются, чтобы те были не готовы, не хотели и не могли добиться своих целей. Это раздражает. Особенно, когда ты уже близок к их достижению.

Фракции и другие игроки, возможно, захотят очистить клетку цели, добившись этого в качестве цели сцены или в качестве исхода. Однако, они не могут убирать свои позитивные состояния или одно из твоих негативных, чтобы напрямую отнять прогресс в достижении твоей цели. И им тоже надо добиться успеха на Г|Х|М (или влиянии), чтобы очистить соответствующую клетку.

Если ты, будучи Админом, выбрал сцену противостояния, твоя задача подгадить другому персонажу, используя либо персонажа, либо фракцию. Иногда эти действия подгадят даже не одному персонажу. Иногда это будет делать твой персонаж. Доброму вору всё впору.

Достижение

Когда персонаж отмечает все три клетки, он достигает своей цели. Его история заканчивается (пока что) и он выходит из игры. Он в безопасности, достижение его цели по сюжету обеспечено и это влияет на дальнейший сюжет.

Когда персонаж достигает цели, его игрок описывает как это случилось. Кроме того, он рассказывает, как персонаж покидает текущий сюжет.

Пример: *Флисс отметила все клетки Г|Х|М и достигла цели «убить Затумо Рю-Йена». Джо, который играет Флисс, описывает, как это произошло. Флисс покидает нашу историю, перерезав Затумо глотку, пока тот спит в президентском номере отеля Рап Ат. Она уходит через балкон, пикируя на микро-глайдере во тьму.*

Урон фракциям

Когда персонаж достигает цели, он делает **проверку параметров** и может тратить успехи, чтобы снизить **влияние** оставшихся в игре фракций. Для этого броска можно использовать кость **преимущества**, но не позитивное состояние.

Пример: *Джо бросает 3d10 за Флисс. Это проверка параметров, так как она покидает игру. Она получает 2 успеха. Джо решает убрать по 1 влиянию с Plessey и «Отродье Крокуса», двух фракций в игре. Ещё он вычёркивает Затумо, статиста фракции «Отродье Крокуса», поскольку Затумо мёртв.*

Если тем самым фракция списывается, всё в порядке. Игрок, который её списал, описывает выход фракции из сюжета. Однако, в таком случае, фракция не учитывается при подсчёте «трёх выходов до конца игры». Да, они оба покидают сюжет, но это было частью достижения цели и считается одним и тем же выходом.

Пример: *Флисс уже списана, и тут своей цели достигает Кейс. Используя преимущество, игрок Кейса бросает 4d10 на проверку параметров. Он получает 3 успеха и снижает влияние «Отродья Крокуса» с 3 до 0. Теперь они списаны, но хотя из игры вышли два персонажа (Кейс и «Отродье»), в данном случае это считается одним выходом. Так что до конца эпизода нужен ещё один выход.*

Новые цели

Персонаж может в любое время менять свои цели. Просто напиши новую цель, и в начале у неё все клетки не отмечены. Вполне возможно, что тебе придётся поменять цель, если развитие сюжета, т.е. события или достигнутые цели, приводит к тому, что этой цели больше невозможно достичь.

ФРАКЦИИ

Все должны создать по фракции, используя элементы персонажей.

Каждая фракция может быть прямым врагом одного или более персонажей или, на первый взгляд, оставаться на заднем плане. Главное, что фракции никогда не будут напрямую помогать персонажам в достижении целей. Их задача — использовать персонажей, чтобы повысить своё **Влияние**. Зачастую фракции наоборот, мешают достижению целей.

Тип

0. Военные	*5. Корпорация*
1. Богатый бездельник	*6. Агентство*
2. Группа	*7. Фармацевты*
3. Ронин	*8. Банда*
4. ИскИн	*9. Шоу-бизнес*

Военные|полиция: Армейские подразделения, частная полиция и правоохранительные органы будут действовать против персонажей, не забывая получать свою долю.

Высшее общество|богатый бездельник: те, кто обладает деньгами и привилегиями.

Группа|племя: в этом сложном мире единомышленники из чувства самосохранения объединяются друг с другом в группы, подобные племенам.

Индивидуум|ронин: одиночка, работающий сам на себя.

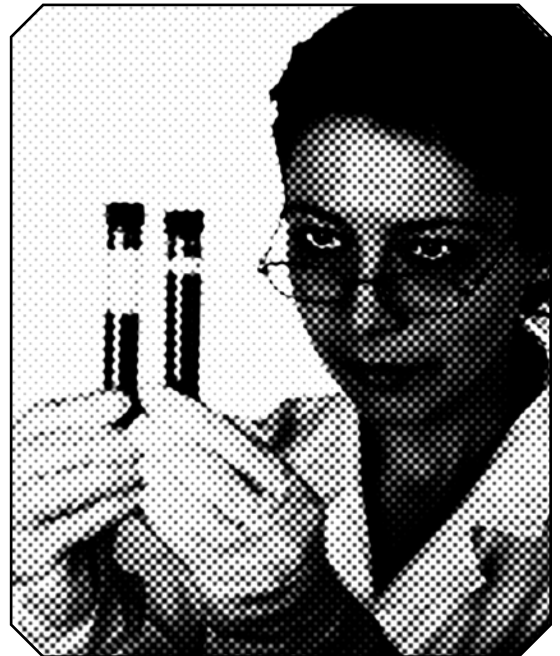
Искусственный интеллект|машина: разумные компьютеры, программы или вычислительные устройства в техно-будущем могут стать серьёзными врагами.

Корпорация|орбитальное предприятие: у крупного бизнеса много лиц и дочерних компаний. Их мотивы неясны, но в них нет стремления к высшему благу.

Правительство|агентство: у местных и иностранных правительств есть немало тайных групп для того, чтобы заключать сделки, торговаться и проводить акции жёсткого воздействия.

Промышленики|фармацевты: иди на запах денег. Индустрия и медицина — это большие деньги, и они раздавят любого, кто встанет на пути их планов.

Уличное быдло|банда: на самом дне обитает уличное быдло. Озлобленные, ненавистные и полные ярости, они подо-



гревают своих и жёстко нагибают всех остальных. У них хорошая память, и они неистребимы, как тараканы.

Шоу-бизнес|пресса: новостные корпорации, издатели и медиа-магнаты могут стать весьма опасным и жестоким тайным противником.

Выбери/определи броском название своей фракции в таблице техники и услуг на стр. 42 или придумай своё.

Пример: *(Техника: 4) ERMA — это промышленный производитель оружия, расположенный в Шварцвальде, Германия.*

Состояния

Как и персонажи, фракции начинают с одним **+C** и одним **–C**. Выбери их из списка на стр. 13-15. Как и в случае персонажей, опиши состояние подробнее.

Мотивация

0. Власть	*5. Знания*
1. Выживание	*6. Месть*
2. Гордость	*7. Свобода*
3. Жадность	*8. Страсть*
4. Зависть	*9. Уважение*

Как и у персонажей, у фракций есть мотивации. Выбери или определи их броском по таблице и кратко опиши. Используй их как линзу, через которую будешь рассматривать все их действия.

Пример: *Мотивация ERMA — это уважение (9). Они хотят, чтобы их уважали клиенты и конкуренты. Любой, кто мешает этому, рисует у себя на спине огромную мишень, в которую ERMA открывает огонь из всех орудий.*

Влияние

Вместо параметров или Г|Х|М, у фракций есть только одно число: **Влияние**. Оно показывает, насколько фракция влиятельна и могущественна.

Изначально Влияние фракции будет 4, но оно может подниматься до 8 и падать до 0. Когда влияние фракции достигает 0 или 8, она списывается (соответственно, прекратив существование или победив). Это считается выходом «персонажа» и, таким образом, может завершить игру.

Бросая кости, считай успехом все, на которых выпало значение Влияния или меньше. Если ты решил задействовать кость **преимущества** вместе с обычными 3d10, можно добиться 4 успехов. Также, Влияние можно использовать как Г, Х или М, для того, чтобы снять отметку с цели, потому что Влияние вещь очень гибкая.

Статисты и сделки

Ты можешь посчитать нужным описать несколько статистов в рамках своей фракции. Их также можно просто убить, описав их гибель, если только их существование каким-то образом не привязано к цели.

Также стоит описать сделки, которые заключила фракция, когда это происходит в игре. Но в начале игры их можно не записывать.

Пример: *Стоун. Он убил брата Флисс. Кто его знает, почему? Наверное, стоит спросить его самого. Он бродит по Истсайду в Тафф-тауне. Он хочет, будучи частью фракции, как следует нагнуть Флисс.*

Осложнения

Если тебе нужно вдохновение для создания целей, осложнений, имён и отношений, используй таблицы **осложнения воспоминаний** на стр. 43. Мотивации приведены на стр. 42, вместе с крутой техникой и услугами, такими как такси Otomo или галлюциногены BIRACO.

Пара слов о знакомстве

Первые два хода будут сценами знакомства. Каждый Админ по очереди представляет своего персонажа и бросает игральные кости, чтобы определить, не сможет ли он улучшить ситуацию, в которой тот находится. Кроме того, это позволяет другим игрокам увидеть, где находятся персонажи, куда направляются и какие они из себя.

После этого каждый Администратор делает сцену знакомства с фракцией. Вводит их в игру и заставляет действовать.

Примеры персонажей

Банда байкеров «Дайверы ада»

Готов: 4 **Хочу:** 2 **Могу:** 6

+С: опасен **–С:** пойман

Цель: стать главными дилерами стимов на востоке центра *Где-то*.

Описание: Банда крутых, жестоких и обдолбанных стимом байкеров. Сейчас у них во главе стоит Пабло, и они гоняют на быстрых мотоциклах Merkur. Они пойманы в ловушку незаконной сделки с Герцогом Истсайда в Таффтауне.



Рубанза Редд

Готов: 5 **Хочу:** 5 **Могу:** 2
+C: поддержка –C: колеблется
Цель: договориться, чтобы «кукол» освободили из рабства.
Описание: Редд — большая шишка, по крайней мере он сам так считает. Он готовится сделать важный ход, и у него есть несколько телохранителей.

Кейс Мак-Кензи

Готов: 1 **Хочу:** 7 **Могу:** 4
+C: убеждён –C: умирает
Цель: Излечиться от смертельной болезни.
Описание: Кейс — хакер, который многим перешёл дорогу. С каждым часом его тело слабеет. Личностный скиллсофт: Бобби Фишер, поэтому у него повышен параметр Хочу.

Октобриана, кукла из Кольциум-Хауса

Готов: 3 **Хочу:** 1 **Могу:** 8
+C: вооружена –C: запутана
Цель: Любить и быть взаимно любимой.
Описание: Октобриана — недавно сбежавшая «кукла», искусственная проститутка, и она совсем не вписывается в общество. Вооружена тяжёлым револьвером системы Nagant.

Пример фракций

Пример статистов

Корпорация «Добрая память»

Влияние: 4
+C: закалённая –C: ограничена
Описание: «ДП» — это компания, опытные оперативники которой готовы победить практически любой ценой.

«Отродье Крокуса»

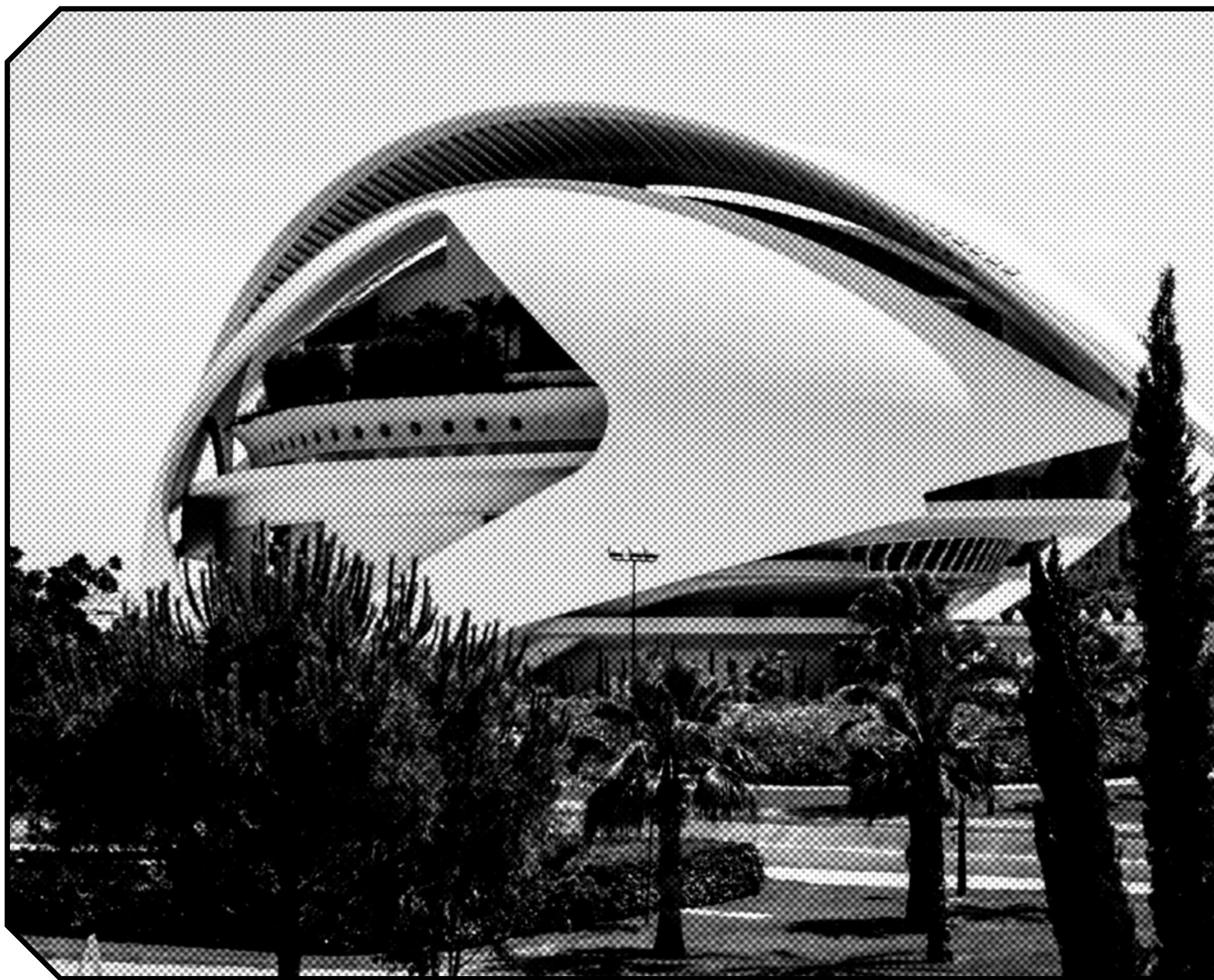
Влияние: 4
+C: энтузиазм –C: ранены
Описание: Толпа мрачных расистов-куклофобов. У них проблемы, но пока они с ними справляются. Кончились опиаты.
Статист: Стоун. Псих, который убил брата Флисс.
Статист: Затумо Рю-Йен. Лидер «Отродья». У него есть телохранители.

Истсайд Тафф-тауна

Влияние: 4
+C: опасен –C: умирает
Описание: Тафф-таун — это самое опасное гетто во всём *Где-то*, полное мрачных и аморальных типов. Крупные корпорации планируют снести его, чтобы расширить свои проекты дешёвого жилья.
Статист: Герцог. Образцовый крупный наркоторговец Истсайда.

Глава 3

ИГРА | ПОВЕСТВОВАНИЕ



СЦЕНЫ

Эпизод состоит из **серии сцен**. В каждой сцене присутствует действие, диалог или иное сюжетное содержание. По ходу игры каждый игрок по очереди берёт на себя роль Администратора. Сами сцены могут быть разной длины, типа и стиля, но обычно занимают не более 10 минут. О начале и окончании эпизода мы поговорим на стр. 32, но сначала обсудим типы сцен.

Выбор типа сцены

Админ выбирает один из трёх следующих типов сцены.

Знакомство

В сцене знакомства ты добавляешь **новую фракцию** или **персонажа**. Ты вводишь их в сюжет, делаешь проверку параметров и считаешь успехи.

Сделка

В сцене сделки ты описываешь то, как твой личный персонаж приходит **к соглашению с фракцией**. Сделка помогает обеим сторонам. Персонаж может совершить проверку параметров. Фракция повышает своё Влияние на 1.

Сделка — это хороший способ усилить персонажа, но у неё есть своя цена. Она укрепляет фракцию, враждебную всем персонажам, включая того, кто заключает сделку.

Противостояние

В сцене противостояния ты выбираешь целью личного персонажа другого игрока, используя фракцию, общего персонажа или твоего личного персонажа. В такой сцене твоя задача, как Админа, либо **действовать в ущерб цели выбранного персонажа,** либо **наложить на него негативное состояние**. В ключевой момент все участники делают встречную проверку параметров, и победители тратят полученные исходы.

Также в ходе сцены противостояния ты можешь получить **кость преимущества**, если ты победил, используя фракцию или любого персонажа, кроме своего личного. Кость преимущества можно использовать в будущих сценах для любых проверок.

Большинство сцен будут именно такого типа. Тебе надо будет решить противостояние какого личного персонажа и с кем ты хотел бы увидеть.

Обязательные сцены

Иногда выбор сцены определён заранее. Например, первые два раунда сцен в любом эпизоде «Воспоминаний о будущем» состоят из **знакомств**, в ходе которых вы вводите в игру персонажей и фракции. Если персонаж выходит из игры, игрок должен взять другого персонажа из числа общих и сделать его личным. Либо, когда он в следующий раз будет Администратором, провести сцену знакомства с новым персонажем.

Организация сцен

Админ организует сцены. Это просто означает, что он описывает место, где происходит действие, как всё это выглядит, кто изначально присутствует и что происходит.

Места | Состояния

При организации сцен стоит создавать яркую и живую картину *Где-то*. Вот короткий список вероятных мест, времён и идей, которые помогут в организации сцен, если вдохновение никак не приходит.

Место

0. Автостоянка	*5. Отель*
1. Зоопарк/Парк	*6. Офисы*
2. Кукольный дом	*7. Паб/Бар*
3. Метро	*8. Порт/Док*
4. Ночной клуб	*9. Рынок*

Время

0. 2:35	*5. Закат*
1. 3:16	*6. 21:00*
2. Рассвет	*7. 21:10*
3. Полдень	*8. 23:00*
4. Час пик	*9. Полночь*

Пример: *Кэт стала Админом сцены и выбирает противостояние с Флисс Дрейк, персонажем Джо, используя фракцию «Отродье Крокуса». Флисс в этой сцене будет отыгрывать Джо; Кэт будет за «Отродье Крокуса». Кэт организует сцену в (7) пабе «Пенни Блэк». Она говорит, что сейчас (0) 2:35 утра и тут на каждом шагу отвратная шпана, пьяницы и неистовые споры. Кэт говорит, что Флисс позвали сюда на встречу с дилером Раулем, у которого есть информация о Затумо. Он, конечно, не пришёл, зато пришли костоломы из «Отродья Крокуса», чтобы как следует ввалить Флисс. Сцена начинается.*

Следи за **состояниями**, которые могут быть важны и помни о них, создавая сцены. Кто-то «преследуем»? Пусть появится его преследователь. Кто-то «ранен»? Разве он не собирается к уличному хирургу?

Спроси, где были персонажи в прошлой сцене и узнай, куда они направлялись в конце своих сцен. Обрати внимание, что иногда в сцену надо будет вводить «перекрёстки». Поговори о них и узнай об идеях других игроков. Это поможет организовать сцену так, чтобы она сработала.

Границы | Вуали

Если ты наткнёшься в игре на что-то, чего не хочешь видеть или на отвратительные детали, которые предпочёл бы не описывать, сообщи всем.

Вместо того, чтобы заранее составлять список «запретов», определите эти границы в ходе игры. То есть, когда сталкиваешь с чем-то, чего не хочешь видеть в игре, просто так и скажи. А задача группы облегчить отдельным игрокам эту возможность сказать «нет». Прислушивайтесь друг к другу, действуйте взвешенно и с уважением.

Сцена знакомства

В сцене знакомства ты **добавляешь в игру новую фракцию или персонажа.**

Введи их в сюжет, опиши где они и что делают. Покажи их в действии, отыграв сцену или описав события. Сделай проверку параметров на улучшение, после того как их введёшь. Брось 3d10 и подсчитай успехи. Можешь потратить кость преимущества (если она у тебя есть) и бросить ещё d10.

Персонажи: Успехи можно тратить на то, чтобы: получить +1 к параметрам (+2, если ещё и убрать **+С**), добавить новое позитивное состояние или убрать одно **–С**.

Фракции: Успехи можно тратить на то, чтобы добавить новые позитивные состо-

яния или убрать негативные состояния фракции. Влияние повысить нельзя.

Сцена сделки

В сцене сделки **выбери фракцию, с которой хочешь заключить сделку**.

Опиши или отыграй, как твой личный персонаж приходит к договорённости с фракцией и запиши, в чём она заключается. Сделка должна помогать обеим сторонам и обычно связана с тем, что ты будешь работать против другого персонажа или поможешь фракции информацией. Фракция повышает своё Влияние на 1.

Соверши проверку параметров (можешь добавить преимущество). Трать успехи на то, чтобы увеличить параметры своего персонажа (на +1 или +2 при трате **+С**) или на то, чтобы добавить **+С** или убрать **–С**. Фракция не поможет тебе отметить цель.

Сцена противостояния

Большинство сцен будут противостояниями, и самое важное при этом помнить, что ты Администратор, а не игрок.

Так что не считай эту сцену шансом поиграть своим персонажем. Это твой шанс решить, борьбу кого из личных персонажей ты хотел бы увидеть и с кем.

Кем играть, когда ты Админ

Без сомнения, можно играть собственным личным персонажем, который намеренно или неумышленно будет действовать против целевого личного персонажа. Таким образом, твой личный персонаж может продвинуться к своей цели, увеличить свои **+С** и сократить **–С**. Но, что бы твой персонаж ни хотел получить в ходе сцены, самый прямой способ это сделать — противостоять чужой цели или дать ему негативное состояние.



Есть и стимул использовать фракцию или общего персонажа, а не личного. Если ты победишь, используя фракцию или общего персонажа, ты получил **преимущество**. Ты можешь накопить до 3 преимуществ и использовать их по одному на любой бросок, по желанию.

Цель – личный персонаж

Организуя сцену, выбери целью личного персонажа. Выбор полностью за тобой. Смотри, что было с ними в сюжете раньше, и к чему они идут.

Сцена должна делать мир более «реальным» и раскрывать ваших персонажей. Создай яркое вербальное пространство, наполнив его болтовнёй, красками, действием и описаниями. Подготовь захватывающие ситуации и отыграй их. Игроки

должны описывать, что делают и говорят их персонажи. Если ситуация вызывает сомнения, игроки могут попросить у Администратора уточнений. Игроки тоже могут описывать и приукрашивать. Мелкие разногласия в описаниях разрешает Админ.

Сцена содержит в себе значительное событие, продвигающее сюжет. Админ находит этот **поворотный момент**, и мы переходим к игровой механике.

Пример: *Стоун преследует Флисс по туннелям канализации. Он бьётся головой о металлические трубы и во всё горло орёт песни Фиргала Шарки. Флисс пытается найти выход на главную магистраль и сбежать. Она добирается до лестницы и уже на полпути вверх, когда Стоун хватает её за лодыжку. Поворотный момент!*

Описание | Нет конфликта

Если в поворотном моменте сцены нет никакого конфликта, не бросайте кости, просто отыграйте «описательную сцену», без победителей и проигравших. Все выбирают один исход, соответствующий сюжетным событиям.

Пример: *Расс организует сцену противостояния для дельца по имени Мириам Лейк, личного персонажа Малькольма. Расс описывает отель Рио-Стакис в аэропорту. В номере головорезы банды «Отродье Крокуса» испытывают на привязанном к стулу копе дробовые шокеры. Мириам стоит снаружи, получив этот адрес от своего контакта. После небольшого отыгрыша, Малькольм решает, что Мириам сбегает из отеля, так и не постучав в дверь. Расс не отправляет «Отродье» в погоню и делает сцену описательной. Отродье получает* **+С** *«опасная», а Мириам получает +1 Готов.*

Ролевая сцена | Описание

Покажи своих персонажей в игре, делай за них ходы, заставь их действовать. Игра — это **беседа между игроками**, так что говорите по очереди, добейтесь того, чтобы все поняли, что происходит. Обращай внимание как на других людей за столом, так и на персонажей.

Я советую строить ролевой отыгрыш на сюжете, не усложнять, ловить момент и найти голос своего персонажа. Если хочешь войти «в роль» (использовать акцент и отыгрывать действия), так и сделай. А можешь просто, как игрок, описать, что делает твой персонаж. Оба варианта правильные. Это вопрос личных предпочтений.

Пример: *«Эй, бритва, у меня тут кой-чего есть для тя!» — <игрок бьётся головой об стол> — «Мой иииидииииальный кузззен...». Но можно и: «Тогда Стоун бежит по туннелям канализации, колотясь головой о трубы, и во всё горло немузыкально вопит песни Фиргала Шарки. Скажем «Мой идеальный кузен», да?»*

Цели сцены

Чего персонажи хотят добиться от сцены?

Администратор должен выбрать одно из следующего списка.

- Убрать конкретную отметку (Г, Х или М) с цели (или целей).
- Дать персонажу (или некоторым/всем присутствующим персонажам) негативное состояние.

Игроки тоже могут выбрать то или другое, или что-то из следующего.

- Получить конкретное позитивное состояние, скажем, «вооружён».

- Убрать конкретное негативное состояние, скажем, сбежать, будучи «пойманным».
- Повысить определённый параметр (Г, Х или М) на 1.
- Понизить чей-то определённый параметр (Г, Х или М) или влияние на 1.
- Получить что-то по сюжету, скажем, украсть груз стимов.
- Добиться конкретного прогресса на пути к цели (Г, Х или М). При этом необходим соответствующий успех при броске.

Пример: *банда «Отродье Крокуса» хочет взорвать клуб (добавив состояние «ранен» всем внутри, кроме самих себя). А Кейс хочет отобрать дробовик у одного из них (и стать «вооружённым»).*

Пример: *Стоун хочет «поймать» Флисс в туннелях. А Флисс хочет перестать быть «пойманной» в туннелях. (Обратите внимание, что цели может добиться только кто-то один.)*

Пример: *Герцог хочет, чтобы Флисс не так сильно хотела добраться до Затумо (снять отметку «Хочу» с её цели). Флисс хочет узнать, где находится Затумо (получить метку «Готов» на своей цели).*

Разрешение | Броски костей

Каждый игрок (будь то персонаж или фракция), который участвует в сцене, бросает определённые кости.

Броски костей

Брось 3d10 вместе и распредели их по своим параметрам. Это называется **проверкой параметров**. Обрати внимание, что для персонажа нельзя распределять больше, чем по одной кости на Г, Х и М. Поскольку у фракций есть только Влияние, на него и распределяются все их кости. Они могут распределять на Влияние больше одной кости. Если у тебя есть преимущество, можешь добавить его кость к броску. После завершения сцены, преимущество уходит.

Если выброшенное значение меньше или равно параметру, это считается успехом. Посмотри, что именно было успешным? Г, Х, М или Влияние?

Пример: *Джо бросает 3d10 за Флисс Дрейк и получает 5, 8 и 9. Кэт бросает за «Отродье Крокуса» и получает 7, 7 и 10. Флисс получает 1 успех (Могу: 5), а Отродье Крокуса (Влияние: 4) получает 0 успехов.*

Применение +С

Перед броском можно убрать одно позитивное состояние в обмен на 1 успех. Ты описываешь, что происходит и как это влияет на твоё положение.

Пример: *Джо описывает как злость Флисс позволяет ей яростно отбиваться. Он убирает состояние «зол» и получает 1 успех ещё до броска. Кэт решает ничего не использовать.*

Перебрасывание костей

На этом этапе ты можешь убрать позитивное состояние в обмен на переброс. Придумай какое-нибудь связанное с состоянием описание и перебрось все свои кости.

Пример: *Боб бросает за Рубанзу и получает 0 успехов. Он описывает, как Рубанза требует от своих помощников помочь ему. Он теряет «поддержку», но может перебросить, и при перебросе получает 2 успеха.*

Дубли|Перекрёстки

Если при броске у тебя выпал дубль или три одинаковых значения, значит, в следующей сцене будет **перекрёсток**. Это означает, что какой-то сюжетный момент сцены, в которой выпал дубль, должен быть показан в следующей сцене.

Пример: *«Отродье Крокуса» выбрасывает 7 и 7. В следующей сцене они могут сами появиться в качестве перекрёстка или некий исход их действий окажет материальное воздействие.*

Тройной перекрёсток должен быть особенно серьёзным, потому что такое случается очень редко.

Победители|Проигравшие

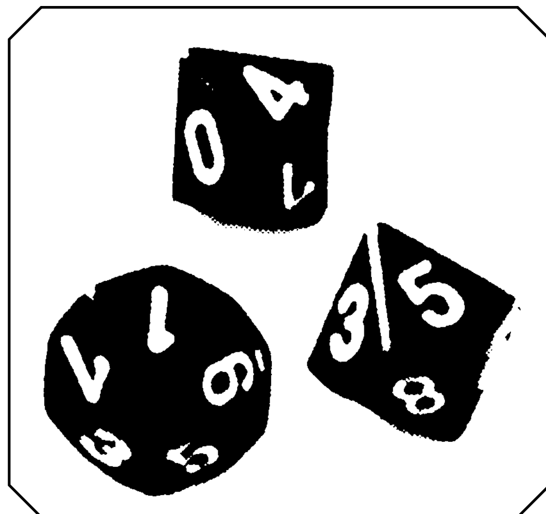
Победитель — это тот, у кого больше всего успехов. Если у нескольких персонажей равное количество успехов, это считается совместной победой.

Все, у кого успехов меньше, будут проигравшими в этом конфликте.

Пример: *Флисс, персонаж Джо — победитель. «Отродье Крокуса», фракция Кэт — проигравший.*

Кость преимущества

Ты получаешь преимущество, если стал победителем в конфликте, используя фракцию или общего персонажа. Каждый игрок может накопить не более трёх костей преимущества. Эти кости служат наградой за то, что ты победил в конфликте кем-то, кроме своего личного персонажа. Ты можешь использовать преимущество в проверках параметров (даже встречных), чтобы добавить ещё одну кость.



Пример: *Расс побеждает, используя фракцию корпорация «ДП». Он получает 1 кость преимущества.*

Степень успеха

Степень успеха — это то, насколько количество успехов победителя превосходит самое близкое количество успехов проигравшего. Эту степень можно тратить на исходы.

Пример: *Флисс 2, Отродье Крокуса 0. Степень успеха равна 2.*

Проигравшие|-С

Проигравший (иногда их бывает несколько, как и победителей) может использовать негативное состояние победителя ему во вред. Приняв такое решение, он убирает `–С` с победителя и уменьшает степень успеха на 1 за каждое убранное состояние. Победитель, с которого сняли `–С` описывает, что происходит. Обрати внимание, что ты не можешь убрать `–С`, которое должно быть убрано как цель сцены.

Таким образом, победитель может полностью потерять степень успеха. Это нормально и просто означает, что он получает цель сцены, но без дополнительных исходов.

Пример: *«Отродье Крокуса» убирает состояние Флисс «преследуема». Джо описывает как все (включая Стоуна) считают, что о ней уже позаботились, и степень успеха Флисс падает с 2 до 1.*

Пример: *Бен Хоуп убирает состояние «ограничен» с корпорации «Добрая память». Расс, который играет корпорацией «ДП» в качестве Админа, описывает, что происходит. Он говорит, что ограниченность «ДП» (вызванная опасением, что в их рядах есть «крот») прекращается, когда они делают ход против Хоупа. Степень успеха «ДП», 1 и теперь она падает до 0, так что они только получат свою цель сцены, но больше не «ограничены».*

Исходы

Исходы — это сюжетные повороты, которые покупаются за степень успеха. Каждое очко степени успеха позволяет персонажу купить один исход.

Цели сцены

Победитель получает цель сцены бесплатно. Если при совместной победе у победителей взаимоисключающие цели, побеждает тот, у кого на костях выпало наивысшее значение, при этом считавшееся успехом. Если высшее значение на костях тоже одинаковое, смотрите следующее по величине значение и т.д. Если победители бросили все кости вничью, то цели не добивается никто. Проигравшие не добиваются своей цели сцены.



Выберите исходы

- Дать **+C** своему персонажу или убрать с него **–C**.
- Дать **+C** или **–C** проигравшему или убрать с него **+C** или **–C**.
- Повысить параметр (Г, Х или М) или Влияние на 1.
- Повысить Г, Х или М ещё на 1, если при этом убрать **+C** с себя.
- Понизить Г, Х, М или Влияние проигравшего на 1.
- Понизить Г, Х, М или Влияние проигравшего ещё на 1, если при этом убрать **–C**.
- Отметить цель (Г, Х или М), если у тебя есть соответствующий успех.
- Снять отметку цели (Г, Х или М), если у тебя есть соответствующий успех.
- Добиться чего-то/ввести что-то в сюжет в результате своих действий.

Пример: *Флисс получает цель сцены и выходит из неё уже не «раненой». Со степенью успеха 1 она решает взять позитивное состояние «закалена». «Отродье Крокуса» ничего не получает.*

Почему бы не списать персонажа?

Персонажи «списываются» из игры, когда любой их параметр падает до 0 или их убивают (они получают ранения, имея состояния «ранен» и «умирает»). Так почему бы не убрать персонажей или просто не убить их, когда есть такая возможность? Дело в том, что игра заканчивается, когда из неё выходят три персонажа или фракции. А ты хочешь до конца игры добиться целей своего персонажа.

Как насчёт статистов?

Статистов можно убивать по желанию того, кто описывает ситуацию, если только их смерть никак не связана с неразрешённой целью. Вон тот телохранитель? Он не персонаж с параметрами, он просто *часть сюжета*, яркая подробность. Так что можешь спокойно отрубить ему голову. Такие вещи следует разрешать как мелкие разногласия в сюжете: Админ просто говорит «да» или «нет». Если речь о разрешении сцены, тут решать проигравшему, но особо не парьтесь на эту тему.

Как описать, какого чёрта тут случилось

Победитель имеет право описать свои исходы и уточнить, какова цель его сцены. Проигравший рассказывает, каков был сюжетный исход сцены.

Все за столом могут предлагать идеи, и само собой победитель тоже может советовать на тему полученных им исходов. Но именно за проигравшим остаётся последнее слово, когда надо решать, как именно разрешились сюжетные события, какова была развязка.

Если проигравшего нет (если все добились совместной победы), тогда победители описывают успехи друг друга. То есть ты не описываешь свои победы, хотя и говоришь, в чём именно победа заключалась.

Пример: *Флисс получает цель сцены и исход. Джо говорит Кэт (проигравшей), что получает Флисс, но окончательное описание остаётся за Кэт.*

Яркие детали

Сообщи рассказчику параметры, в которых ты достиг успеха. То, был ли ты **готов**, **хотел** ли и **мог** ли — это должно быть отражено в действиях и событиях, связанных с конкретными исходами. И как проявляется влияние фракции?

Ранение и смерть

Как кого-то списать

Когда параметр (или Влияние) падает до 0, персонаж (или фракция) списывается. Окончательное достижение цели и повышение влияния до 8 тоже списывает персонажа или фракцию. Состояния «ранен» или «умирает» — это просто сюжетные детали, но если у персонажа есть оба этих **–C**, его можно убить (и списать), нанеся дополнительные ранения в качестве исхода. Тот, кто инициирует выход, описывает то, как персонаж или фракция покидают сюжет эпизода и то, что из этого получается.

Таблица для попавших под раздачу

Люди ловят пули или их ранят иначе: выбрасывают из машины, скидывают с крыш или сбивают поездами. Нам бы очень хотелось знать, насколько им херово, но мы даже не знаем, с чего начать. Судя по той куче `-С`, которую на них навалили, они умирают. Но как именно? Познакомьтесь с **Таблицей для попавших под раздачу**. Бросьте 3d10 и смотрите. Пропуски подставляйте по смыслу.

Бум!

Место

0. Голова	*5. Живот*
1. Левая рука	*6-7. Левая нога*
2-3. Верх тела	*8-9. Правая нога*
4. Правая рука	

Кровища

0. Чуть-чуть

…

10. Море крови

Громкость

0. Молчит	*4-5. Кричит*
…	*6-7. Вопит*
2. Скулит	…
…	*9. Воет*

Гонево

Что такое гонево? Это когда кто-то ломает «ощущение» от того, что происходит только затем, чтобы дать себе нечестное преимущество. Скажем, посереди сцены вдруг говорит: «Знаете, у меня пушка в сумке. Так что я «вооружён», ясно?» Гонево.

Есть несколько вариантов, когда такое заявление может быть правдой.

Пример: *Если ты задал цель сцены стать «вооружённым» и победил, то ты получаешь его за победу. Так да, чёрт подери, в таком случае ты «вооружён».*

Пример: *Скажем, ты задал целью сцены «запутать Марио» и победил. Тогда, сделав Марио «запутанным», ты можешь потратить исход на то, чтобы ещё и сделать себя вооружённым. Так что, да, так ты тоже теперь «вооружён».*

Пример: *Если развитие сюжета ясно и чётко говорит всем, что ты «вооружён» — да, так и есть. Так что если Администратор организует сцену, где ты на складе оружия, и ты хватаешь пушки и патроны, то да, ты становишься «вооружённым». Может быть это просто сцена отыгрыша для того, чтобы стать «вооружённым» и Админ на этом её завершит.*

А вот гонево — это когда ты участвуешь в сцене и пытаешься вскрыть ломом дверь и вдруг оказывается, что ты «вооружён», «разозлён» и «закалён». С каких это пор?

Уважай описание

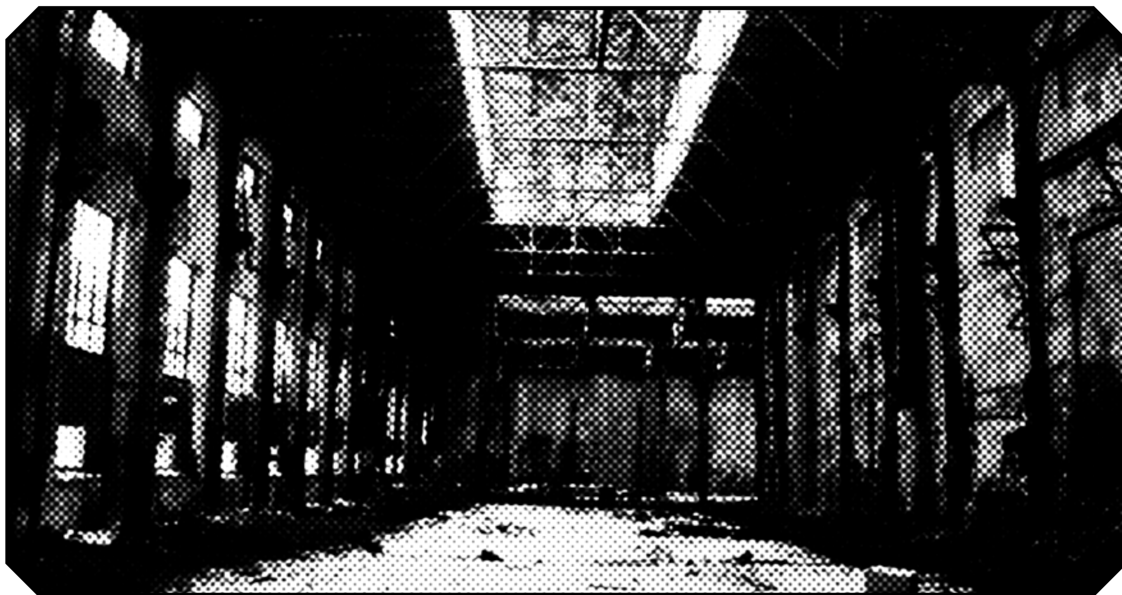
Все должны уважать описание в той же мере, что и механику. Так что если в ходе нескольких сцен мы понимаем, что Флисс теперь «закалена», кто-то, кто не играет Флисс, должен об этом сказать. Дай ей соответствующее состояние. Если это очевидно, введите это в игру, вам же лучше будет. Под словом «очевидно» я имею в виду, что все это видят, без возражений. Ты можешь также убрать или изменить состояния, если это идеально соответствует повествованию.

***Пример:** Стоун ранен в ходе сцены — поймал заряд из дробовика в живот. Заканчивается его следующая сцена, а ему так и не оказали помощь. В сцене после этого один из игроков говорит, что он уже, наверное, умирает. Все согласны, и состояние «ранен» превращается в «умирает».*

Очевидные вещи относятся ко всей механике: целям, состояниями и параметрам. А гонево это когда кто-то просто что-то делает для себя.

(1) Гонево: *Скажи как есть.* Не допускай такого.

(2) Повествование в механике: *Укажи на него*. Согласись, если это логично.



Глава 4

НАЧАЛО | ЗАВЕРШЕНИЕ



НАЧАЛО ИГРЫ

Для начала надо где-то удобно сесть. Лучше всего вокруг стола. Так вам будет куда сложить листы общих персонажей и разных фракций. Также пригодится запас бумаги для записей (идеально подойдут картотечные карточки, на которых можно вести заметки, записывать места и персонажей) и штук 10 игральных костей и карандашей.

Стиль игры

С самого начала обговорите примерный стиль игры: это эксцентричный гибсоновский мир, где не так много фантастики, или что-то более футуристическое, вроде «Бегущего по лезвию»? Если тебе что-то не нравится (скажем, инопланетяне или магия) исключи её именно сейчас. Найдите некое общее для всей группы основание и стройте игру на нём.

Персонажи

Сцены знакомства

Игру начинает первый Администратор. Решите между собой, кто им будет, раскидавшись на игральных костях (у кого больше, тот решает, кому начать), если возникнет спор. Игроки по очереди берут на себя роль Админа и «**представляют» своих первых персонажей**, которые будут личными. У них нет конфликта с другим персонажем или фракцией и нет цели сцены, которую можно было бы достичь; просто представьте персонажа в действии и бросьте кости, чтобы проверить добился он успеха или нет.

Показывая персонажа в действии стоит отобразить в повествовании состояния, которые ты для него выбрал. А теперь опиши то, чего он пытается добиться и брось 3d10. Распредели их наилучшим образом по Г|Х|М, и все успехи считаются степенью успеха. Единственные доступные **исходы этой сцены**: (1) повысить параметр, (2) добавить позитивное состояние или (3) убрать негативное состояние.

После завершения сцены права Администратора переходят к игроку слева. После того, как каждый игрок представит персонажа, вы познакомитесь с фракциями.

Фракции

Сцены знакомства

А теперь **вы все по очереди представьте фракции**. Свяжите их с персонажами и с миром, который начали создавать. Представляемая фракция тоже не имеет конфликта с кем-то, ты просто представляешь фракцию и бросаешь кости, чтобы увидеть, добилась она успеха или нет.

Опиши то, что делает фракция (вероятно, через определённого статиста) и брось 3d10. Все успехи считаются степенью успеха. Единственные доступные **исходы этой сцены**: (1) добавить позитивное состояние или (2) убрать негативное состояние. Влияние пока улучшать нельзя.

Игра начинается

Теперь первый Администратор решает, какую сцену хочет провести: ещё одно **знакомство**, **сделку** или **противостояние**. Открой главу 3 и следуй правилам сцен.

Несколько советов насчёт противостояний

Если ты Админ и выбрал сцену противостояния, я настоятельно рекомендую **заранее придумать примерную цель** сцены: то, что ты хочешь сделать с выбранным персонажем игрока. Может быть дать ему определённое негативное состояние («пойман», «ранен», «перегорел»?) или попытаться помешать его цели.

Мне очень нравится отыгрывать персонажей в сцене и наслаждаться подробностями, которые мы вводим в этот мир. Но больше всего пользы это приносит, когда я планирую как именно собираюсь «дать по голове» персонажу игрока. Я просто стараюсь найти самый подходящий для этого момент сцены. Конечно, отыграв часть сцены, вы можете понять, что противостояния не будет. Не страшно. Значит, просто назовите эту сцену описательной и завершите её.

Обрати внимание, что для достижения целей в ходе противостояния **конфронтация обязательна**. Возможно тебе, как Администратору, проще всего выбрать фракцию и заняться чьим-то персонажем. Он может ответить тебе тем же с другой фракцией, когда сам станет Админом. Если он этого не сделает, в следующий раз, когда ты будешь Админом, используй своего персонажа против его персонажа в надежде выиграть для себя какие-то исходы. Это нормально. Иногда для того, чтобы получить то, что хочешь, приходится на кого-то надавить.

Нацеливай фракции на персонажей. Бросай им вызов на пути к их целям. И при этом постарайся получить преимущество, чтобы помочь своему персонажу, когда вызов бросят ему.

Построение игры

Если тебе неясно, что вписывается в повествование или что делать дальше, спроси других игроков. Скажем, если тебе надо потратить исходы, спроси, какие у них есть предложения. Однако окончательный выбор всё равно за тобой. Также, если ты Администратор, можно спросить, кто хочет сцену для какого персонажа. А если ни персонаж, ни фракция «не подходят» к тому, что бы ты хотел сделать, подумай о других вариантах. Может, найдётся стоящая сделка?

Подыгрывай

Получай удовольствие от игры своим персонажем и вноси хороший вклад в группу в целом. Ищи персонажей, которые остались в тени, и выведи их на передний план. Играй с энтузиазмом и помогай другим.

И не забудь о таблицах на стр. 23; они помогут сделать твоё *Где-то* запоминающимся и таинственным.

Почему я не могу выбрать противостояние с фракцией?

Так, значит ты сейчас Админ и хочешь разыграть противостояние своего персонажа с фракцией. Хотя стоп, правила этого не разрешают. Так что делать? А я знаю. Всё дело в отношении.

Сейчас ты Администратор, а мыслишь как игрок. Не надо так. **Вернись к мышлению Администратора**. Найди противостояние на стр. 24 и ещё раз перечитай первый абзац. Игроком со своим персонажем ты побудешь, когда другие люди будут Админами. А если уж очень хочешь выступить «против» фракции на своих условиях, заключи сделку. Это может походить на конфронтацию (и погубить каких-нибудь статистов), но на самом деле ты просто повышаешь их Влияние в об-

мен на какое-то преимущество для себя. Противостоять фракциям ты будешь, когда их натравит на тебя другой Администратор.

Завершение игры

Игра завершается, когда **списывается третий персонаж или фракция** (это может произойти после достижения цели, уменьшения параметра или Влияния до 0 или триумфа фракции, достигшей Влияния 8.) Оставшиеся неразрешёнными аспекты повествования вы можете по желанию разрешить или оставить как есть.

Лично я предпочитаю завершать игру последним выходом, который описывает тот игрок, который его вызвал. Может мы так никогда и не узнаем, выберется ли банда «Дайверов ада» из ловушки? Кто знает, что случилось после того Флисс и Бэнкрофт узнали о предательстве Гепхардта и сели на самолёт?

Обратите внимание, что если персонаж «списан» в результате достижения кем-то своей цели (или триумфа фракции) это не учитывается в лимите списаний и считается частью достижения цели другим персонажем. Считайте их выходами.

Пример: *В результате исхода сцены GRC получает Влияние 8, а также голову Октобрианы. GRC и Октобриана списываются и покидают сюжет. Однако считается, что игру покинул только один персонаж, потому что их выходы связаны.*

Разовые игры

Если времени у вас мало, в «Воспоминания о будущем» можно играть как в **«разовую» игру**. Для этого есть два варианта:

- Играть пока есть время. Просто выделите определённое время и по очереди разыгрывайте сцены, пока не закончите. Выходы можно не считать.
- Играйте до первого выхода, а потом проведите ещё по одной сцене. Угроза раннего завершения игры должна заставить игроков удержаться от списывания фракций путём уменьшения их Влияния до 0 и т.д. Созданных персонажей и фракции при этом всегда можно использовать для более длинных игр.



Игра на двоих

Игра «Воспоминания о будущем» лучше всего работает с 3–4 игроками. Однако в неё можно играть и с **2 игроками**. Но в этом случае лучше, если у вас будут общие персонажи. Это позволяет получать преимущества и облегчает смену личных персонажей.



После сцен знакомства фракций просто сделайте ещё по одному новому персонажу и положите их в общий запас. Не делайте для них сцену знакомства (хотя можете сделать её потом, когда настанет чья-нибудь очередь быть Администратором).

Кампании

Эпизод с тремя выходами должен длиться несколько встреч. Кампания состоит из серии связанных эпизодов.

Отдельные эпизоды я воспринимаю как пару рассказов или новеллу. Пара эпизодов уже тянет на роман. Большее количество эпизодов уже будет чем-то вроде серии «Киберпространство» Гибсона. Некоторые персонажи с разной степенью успешности проявят себя во многих историях, а другие мелькнут лишь в одной.

Новые цели в новых играх

Всех созданных персонажей (и фракции) можно поместить в общий «запас» для будущих игр. Знакомство с ними не требуется, они уже были один раз представлены. В принципе, ты можешь сделать для них новое знакомство (чтобы усилить), но это не обязательно.

Новые герои начинают по обычным правилам персонажей в первой игре. Персонажи из прошлого эпизода тоже следуют этим правилам, но если они достигли своей цели, они получают дополнительную **+С** и +1 к параметру за каждую достигнутую цель. Персонаж из прошлого эпизода, который не достиг цели, начинает с одной бесплатно отмеченной клеткой цели (на выбор игрока).

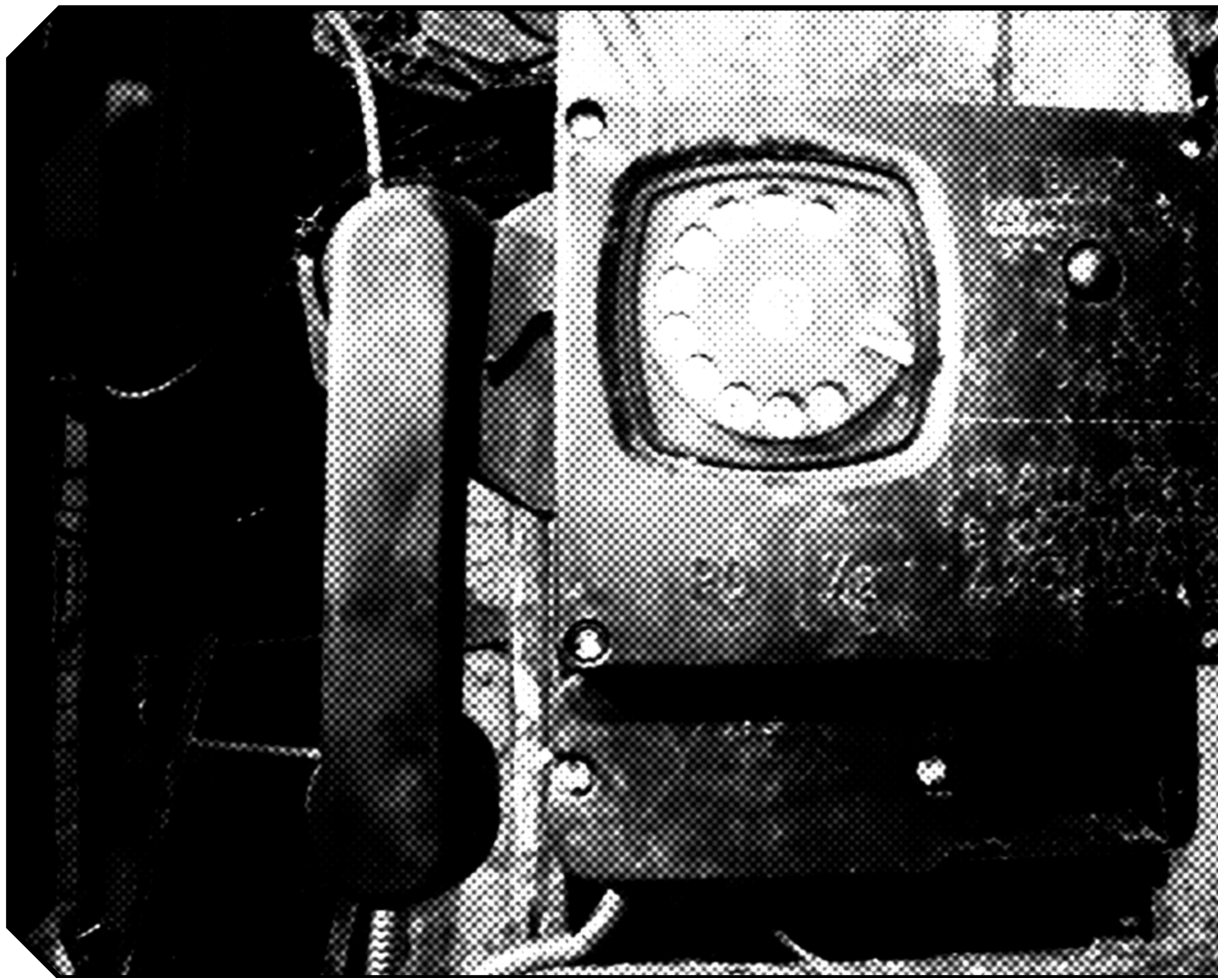
Возвращающаяся фракция получает +1 к Влиянию или ещё одно **+С** за каждый положительный выход (т.е. если они ушли, достигнув влияния 8).

Три цели списывают тебя

Если персонаж достигает трёх целей на протяжении нескольких эпизодов, спишите его раз и навсегда. Его история завершена, его пора вывести из игры, чтобы в будущих эпизодах свои истории рассказывали другие персонажи. Фракция с тремя положительными выходами тоже должна покинуть игру.

Глава 5

ОТ АВТОРА | МАТЕРИАЛЫ



ЧТО Я ЗДЕСЬ ДЕЛАЮ?
(от Грегора Хаттона)

Так что же такое «Воспоминания о будущем», зачем и как игра была разработана и чего я надеюсь добиться?

Что это? Зачем я её написал? Я написал её для себя, чтобы играть в ролевые игры в мирах Уильяма Гибсона и т.п. Это мой инструмент и каркас, позволяющие удовлетворить тягу к киберпанку.

Если вам нравятся «Сожжение Хром», «Нейромант», «Граф Ноль» и «Мона Лиза Овердрайв» Гибсона, «Прошивка» Уильямса, «Вирт» Нуна и «Страна фей» Макоули, то я надеюсь, эта игра вам подойдёт. Их стоит почитать. Эти книги и эта игра не о «командах» или «хакерах», набирающих техношмот из MetalBookIV, или мини/максящих каждый бросок урона и бонус +2 за пушки/шмотки, отмечая 40 пунктов урона. Ни хрена.

Это истории о людях, а иногда о машинах, ставших людьми. Она о личных странствиях, где персонажи стремятся к достижению целей, и серьёзных вопросах, когда ваши истории и цели сталкиваются друг с другом: «Какой вред нанесёт то, что вы добьётесь желаемого? Что плохого в сделке с фракцией? Стоила ли того ваша цель?»

Система работает за вас, и игрокам надо лишь не забыть прихватить свой энтузиазм, мнение и идеи. Эти события создадут сюжет.

Как именно она создана? Игра создана таким образом, чтобы не следовать заранее написанному сюжету или «приключению». Для эпизода «Воспоминаний о будущем» нет «прохождения». Сюжетные линии будут пересекаться и мы будем болеть за персонажей и за то, чтобы их цели были достигнуты. Использование игральных костей означает отсутствие «честного», заранее обговорённого, сюжета. Иногда мир «Воспоминаний о будущем» может жёстко поиметь наших любимых героев. И это особая изюминка игры.

Чего я надеюсь добиться? Я надеюсь, что игра поможет рассказать захватывающие истории интересных персонажей. Истории, которые найдут в нас, как в людях, отклик. Истории, развитие которых мы не могли предсказать. Я надеюсь люди используют эти списки, чтобы раскрасить мир, как это делается в книгах, микроавтобусами Dornier, прокачанными органами чувств от Karlophone и персонажами вроде Сэнди Ширз. Ну и наконец, я надеюсь, что в игру будут играть, она подарит вам удовольствие и что её персонажи вернутся в будущих эпизодах.



ПРИМЕР ИГРЫ

Персонажи

В начале игры каждый бросает d10. Грегор получает 8, Джо получает 3, а Расс — 6. Грегор начинает. Слева от него сидит Джо, который будет вторым, а слева от Джо — Расс, который будет последним.

Ход Грегора.

Грегор знакомит остальных с «куклой» **Октобрианой** (*Готов: 3, Хочу: 1, Могу: 8, +С: вооружена, –С: запутана*).

Он создаёт сцену в кукольном доме «Электрическая пума». Посереди ночи Октогриана ломает нос охраннику, забирает его пушку и пробивается к выходу. Бросаются игральные кости: 3, 3 и 5. Грегор расставляет 3 на Готов и 3 на Могу: 2 успеха. Он выбирает +1 к Хочу и убирает состояние «вооружена», чтобы увеличить бонус до +2, рассказывая как Октобриана в отчаянии расстреливает преследующих охранников, пока у неё не кончаются патроны. Второй успех он тратит на состояние «опасна», описывая сводку Частной полиции, сообщающую о её побеге. Дубль означает, что в следующей сцене, которую сделает Джо, будет перекрёсток.

Ход Джо

Джо знакомит игроков с персонажем: **Флисс Дрейк** (*Готов: 3, Хочу: 4, Могу: 5, +С: зла, –С: преследуема*).

Джо вводит Флисс в историю в тот момент, когда на неё нападает коп, принимая за Октобриану. «Я тебе, сука, не кукла какая-то»,— орёт она, нападая в ответ. Джо бросает кости: 4, 5 и 10. Два успеха (X|M) тратятся на +1 к Могу и состояние «вооружена».

Ход Расса

Расс вводит **Бена Хоупа** (*Готов: 2, Хочу: 6, Могу: 4, +С: закалён, –С: ограничен*).

Прикованный к инвалидной коляске Бен хочет снова начать ходить и покупает лотерейный билет. Он выбрасывает 2, 7 и 9, а значит теперь он «при деньгах».

Фракции

Затем все представляют фракции и размещают их листы в центре стола, где они доступны всем игрокам.

Ход Грегора

Грегор вводит **«Отродье Крокуса»** (*Влияние: 4, +С: энтузиазм, –С: ранены*).

Повиснув всей толпой на бортах своего мусорного грузовика Otomo, они проносятся вперёд, смяв по дороге несколько мотоциклов Merkur и врезаются в витрину оружейной лавки. Он описывает, как дикое и агрессивное «Отродье» вытаскивает товары из витрины магазина. Он бросает 3d10: 4, 6 и 8. Всего один успех. Отродье слышит сирены и бежит, но теперь они «вооружены». Он закрывает сцену кадром, в котором мусорка с визгом заворачивает за угол перед самым приездом копов.

Ход Джо

Джо знакомит игроков с **«Истсайд в Тафф-тауне»** (*Влияние: 4, +С: опасные, –С: умирают*).

Джо просит Расс отыграть официантку в баре. Джо отыгрывает Герцога и описывает его как одну из важнейших личностей в Истсайде. Джо описывает, как Герцог грубо лапает официантку Расса,

но в это время его отвлекают. Он получает сообщение от курьера с банком памяти. Джо бросает кости: 5, 7 и 10. Успехов нет. Джо решает, что это информация о планах Корпорации уничтожить Истсайд. Он ничего не получил. Герцог велит официантке оставить его в покое и сидит, глядя на дождь за окном.

Ход Расса

Расс вводит **Маркуса Гепхардта** (*Влияние: 4, +**С**: при деньгах, –**С**: принуждён*).

Маркус — это богатый делец, который расслабляется на берегу озера в Швейцарии. Он хмурит брови, получив сообщение на свой палмфон. 1, 5 и 10. Теперь у Гепхардта есть «поддержка», но Расс пока не говорит, чья именно.

Некоторые сцены

Ход Джо

Противостояние: «Отродье» угрожает Бену Хоупу.

Джо решает, что вооружённая кодла «Отродье» вламывается в квартиру Бена и устраивает там разгром. Бросаются игральные кости: Джо (3, 5, 6: 1 успех) и Расс (7, 8, 10: 0 успехов). Джо становится победителем и добивается своей цели сцены сделать Бена «нищим». Кроме того он решает убрать **–С** «ранен» и лишить Бена запаса лекарств.

Ход Грегора

Знакомство: персонаж Бэнкрофт, оперативник (*Готов: 4, Хочу: 3, Могу: 5, +**С**: при деньгах, –**С**: колеблется*).

Грегор знакомит остальных с Бэнкрофтом. Тот сходит с самолёта из Швейцарии и садится в чёрный микроавтобус, ожидавший его в аэропорту. Он просматривает папку с делом и из неё выпадает фото Бена Хоупа. Теперь Грегор бросает 3d10 и добавляет преимущество, которое получил в прошлой сцене: 3, 3, 4 и 5. Он расставляет результаты по Г|Х|М, получает 3 успеха. Четвёртая кость тоже могла бы быть успехом, но поскольку они расставляются на конкретные параметры, больше 3 успехов у персонажа быть не может. Исходы таковы: +1 Хочу, состояния «связи» и «подготовлен». Кроме того, в следующей сцене будет перекрёсток.

Ход Расса

Сделка: Бен Хоуп с Маркусом Гепхардтом.

Расс точно знает, что это за перекрёсток: это Бэнкрофт! Расс описывает, как Бэнкрофт привозит ему папку и предлагает лучшие возможности швейцарской системы здравоохранения за счёт Гепхардта. Бену нужно просто нарыть инфу на беглую бритву по имени Флисс. «Не вопрос»,— говорит Бен. Он добавляет 1 влияние Гепхардту и бросает кости: 5, 9 и 10. Проклятье! Всего один успех: «оснащён». Расс говорит, что Бэнкрофт подкидывает ему кое-какие новые технологические разработки.

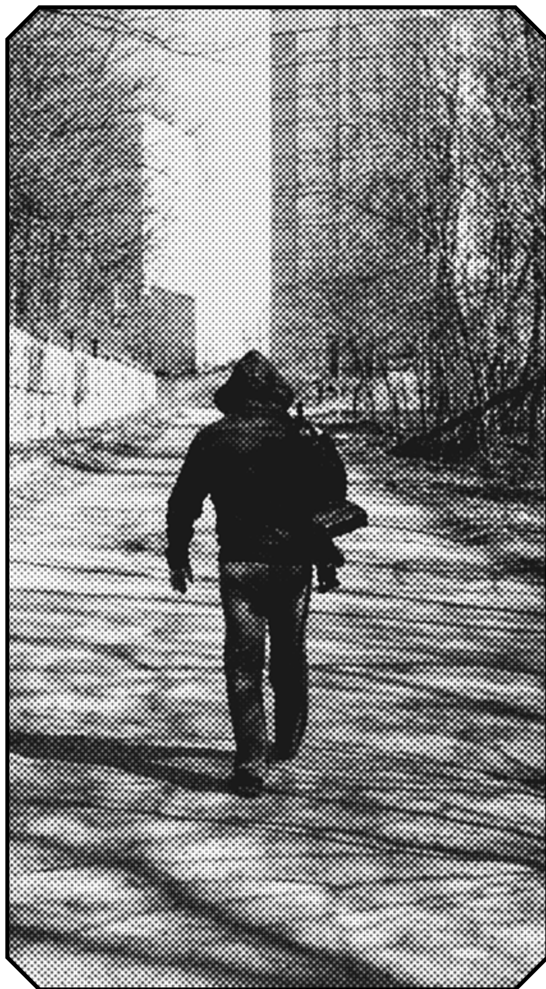
Завершение

Ход Грегора

Противостояние: Бэнкрофт бросает вызов Бену Хоупу.

Грегор создаёт сцену, но победителем становится не Бэнкрофт, а Бен. Бен отмечает последнюю клетку своей цели и теперь он Готов (он уже отметил Хочу и Могу).

Расс описывает выход Бена. Бен передаёт Бэнкрофту файлы и в обмен на них тот делает укол в ноги Бену. Бен чувству-



ет как работают наноботы и неуверенно встаёт на ноги. Затем Расс описывает, как Бен свободным человеком выходит из аэропорта в Дюссельдорфе. Он бросает 7, 8 и 10 и получает 1 успех. Он решает понизить Влияние Гепхардта на 1.

Это третий выход, так что когда Расс заканчивает, это конец эпизода. Он описывает, как Бен смотрит вслед улетающему на запад самолёту. Он думает, что Флисс и Бэнкрофт на борту и неясно, что ждёт их в будущем. Эта и прочие истории останутся на следующие эпизоды.

Новый эпизод

Бен Хоуп

В новом эпизоде Бен Хоуп получит какое-то улучшение ещё до сцен знакомств. Расс решает, что Бен в начале игры получит +1 к одному параметру.

Также он отмечает одну из клеток завершения цели рядом с «Заметками» на листе персонажа. Если Бен добьётся трёх целей, он навсегда покинет игру. В будущей игре Бен Хоуп может выглядеть следующим образом — Готов: 3, Хочу: 5, Могу: 5, **+С**: связи, **–С**: принуждён.

Кроме того, его лист можно положить в центр стола, сделав общим персонажем без всякой сцены знакомства.

ИНСТРУМЕНТЫ ВОСПОМИНАНИЙ

Техника	Услуги	Мотивация
0. Asüna	0. Abner	0. Власть
1. Datsun	1. AIWA	1. Выживание
2. Dornier	2. BIRACO	2. Гордость
3. ERMA	3. GoDaiKin	3. Жадность
4. Gloster	4. Karlophone	4. Зависть
5. Heinkel	5. Lik Sang	5. Знания
6. Merkur	6. Orange Micro	6. Месть
7. Nagant	7. Pan Am	7. Свобода
8. Otomo	8. Plessey	8. Страсть
9. Pontiac	9. Zonite	9. Уважение

	Транспорт	Оружие: дальнобойное	Оружие: рукопашное
0/1	Спорткар/Мотоцикл	Стреломёт/Игломёт	Кастет/Дубинка
2/3	Мусоровоз/Грузовик	Револьвер/Пистолет	Бензопила/Резак
4/5	Микроавтобус/Фургон	Ракета/Граната	Клинки-из-рук/Горловая змея
6/7	Танк/Вертолёт	Дробовик/Шокер	Кувалда/Топор
8/9	Такси/Седан	Автомат/Винтовка	Меч/Выкидной нож

(выбери один из 10 вариантов сам или брось игральные кости)

	Скиллсофт | Наркотики	Киберимпланты	Жизнь | Стиль
0/1	Знания/Модуль ГОТОВ	Искусств. оптика/Конечности	Мед. страховка/Уличный док
2/3	Личность/Софт ХОЧУ	Бронир. кожа/Железное сердце	Номер в отеле/«Пенал» вокзала
4/5	Пригодность/Чип МОГУ	Улучшенные рефлексы/Чувства	Телохранитель/Кукла
6/7	Спиды/Галлюциноген	Клинки-из-рук/Горловая змея	Изысканная кухня/Еда на вынос
8/9	Алкоголь/Стимы	Мод внешности/Секс-апгрейд	Высокая мода/Рабочая одежда

ОСЛОЖНЕНИЯ ВОСПОМИНАНИЙ

Любовь

0. Жестокие отношения
1. Целибат / Девственность
2. Свидание / Быстрый секс
3. Развод / Ссора
4. Интрижка на стороне
5. Всё сложно
6. Брак / Партнёрство
7. Платоническая дружба
8. Настоящая любовь / Пагубная страсть
9. Неразделённая / Невысказанная

Деньги

0. Банкрот
1. Раздражённый бедняк
2. Растрата
3. Подстава / Мошенничество
4. Наследство / Богатый бездельник
5. Законный долг
6. Ростовщики
7. Мутные деньги
8. Грабёж / Преступление
9. Работа на «дядю»

Бизнес

0. Отчуждение активов
1. Предательство / Нарушенные обещания
2. Дела идут в гору
3. Заказное убийство
4. Война корпораций
5. Сделка с дьяволом
6. Проваленная сделка / Поиск крайнего
7. Расследование / Наведение справок
8. Слияние / Захват
9. Новый контракт

Радости

0. Рождение / Потомок
1. Изменение пейзажа
2. Развлечение / Порок
3. Семейные дела
4. Друзья / Враги
5. Легальные / Нелегальные радости
6. Любовные дела
7. Старое пламя вспыхивает вновь
8. Странный напиток / Опасный эксперимент
9. Свадьба / Похороны

Оперативники
0. Бейли
1. Бенкрофт
2. Варгентин
3. Мециус
4. Райта
5. Рассел
6. Тихо
7. Фра Мауро
8. Шикард
9. Янсен

Мужские имена
0. Витор
1. Джек
2. Дмитрий
3. Хуан
4. Леон
5. Максим
6. Реза
7. Симао
8. Шота
9. Элайджа

Женские имена
0. Беатрис
1. Витория
2. Елена
3. Жасмин
4. Кирстен
5. Лилит
6. Мия
7. Сара
8. Сюзанна
9. Таня

Фамилии
0. Гомез
1. Ковач
2. Макинен
3. Нгуен
4. Окада
5. Сюй
6. Тэйлор
7. Уокер
8. Чэнь
9. Ямамото

ШПАРГАЛКА

Создание | Начало

- Каждый игрок создаёт одного **персонажа** (**12 очков** в Г|Х|М).
- Кто-то начинает **первым**. Если не можете решить — раскидайтесь на игральных костях.
- **Представь** своего персонажа. Сделай **проверку параметра** (брось 3d10 и распредели кости на Г|Х|М). Значение равное или меньше параметра — это **успех**. Сосчитай успехи. *(При броске дублей/троек = Перекрёсток.)*
- Трать **успехи** на:
  - +1 к параметру (-ам);
  - получение **+C**;
  - снятие **–C**.
- **Передай ход** игроку слева. Повторяйте, пока все не сходят по разу.
- Представьте свои **фракции** (*на старте Влияние: 4*). Брось 3d10, трать **успехи** на **+C** или **–C**, как и персонажи.

Начинайте играть

- Теперь первый игрок становится первым **Админом**. Он выбирает **тип сцены**:
  - **знакомство** с новым персонажем или фракцией;
  - **заключение сделки** с фракцией;
  - **противостояние** для выбранного персонажа.

Знакомство...

...с новым **персонажем** или **фракцией** (соверши **проверку параметра**).

- Создай нового персонажа/фракцию для игры, брось 3d10 и трать успехи, как указано выше.

Сделка...

...с выбранной **фракцией** (соверши **проверку параметра**).

- Заключи сделку, связанную с работой, против другого персонажа и запиши её. Фракция получает +1 к **Влиянию**. Персонаж — 3d10 на Г|Х|М. Трать успехи на:
  - +1 к параметру (-ам);
  - получение **+C**;
  - снятие **–C**.

Противостояние...

...с чьим-то **личным персонажем** (совершите **встречную проверку параметров**).

- Выбери личного персонажа (не своего) и противопоставь ему своего персонажа, общего персонажа или фракцию.
  - **Админ,** твоя задача: дать персонажу **–C** или снять **отметку** с определённой цели (Г, Х или М).
  - **Цель,** твоя задача: получить что-то **для себя** и работать **против антагониста.**
- Найдите **поворотный момент** в игре, и пусть каждая сторона установит **цель сцены** (только одну).
  - Если **противодействия нет** — просто сцена для красоты. Бесплатно цель сцены вы не получите, но каждый получает **1 исход**.
  - Если **противодействие есть** — перед броском каждый может убрать **+C**, чтобы **получить ещё 1 успех**. Все участники бросают 3d10. После броска можно убрать **+C**, чтобы **всё перебросить**. Распредели и сосчитай успехи.
- Определите **победителей** (тот, у кого больше успехов, если ничья — это **общая победа**; также получи **Преимущество**

если победил фракцией/общим персонажем) и **проигравших** (те у кого меньше успехов, чем у победителей).
- Определите **степень успеха** (успехи победителя минус успехи ближайшего проигравшего).
- Проигравшие могут **понизить степень успеха** на 1 за каждое **–C**, снятое с победителя. Победители бесплатно получают **цель сцены**, тратят **степени** на **исходы** (1 степень = 1 исход).
- Исходы для **персонажей**:
  - ±1 Г|Х|М (±2 если также убрать **±C**);
  - добавить или убрать **±C**;
  - **пометить/снять отметку** с цели (Г|Х|М), но только если у тебя был успех на соответствующем параметре.
- Исходы для **фракций**:
  - ±1 **Влияние**;
  - добавить или убрать **±C**.
- Проигравшие не получают **цель сцены**, но могут убрать **+C**, чтобы отметить цель (Г|Х|М), если у них был соответствующий успех; они описывают **исходы**, выбранные победителями.
- Теперь роль Администратора переходит к игроку слева. Не забывайте о **перекрёстках**.

Списания | Выходы

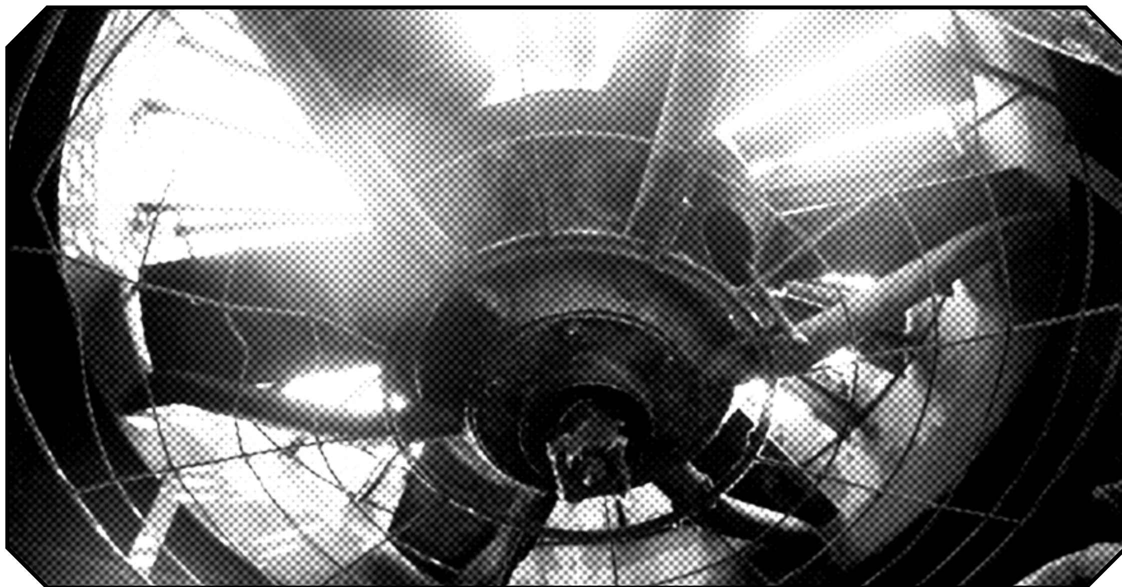
Персонажи списываются когда:

- **параметр/Влияние** падают до 0;
- если у них есть **–C** «ранен» и «умирает», и исход тратят на то, чтобы их убить;
- если **Влияние** достигает 8;
- если персонаж достигает цели, отметив все клетки Г|Х|М.

Выход описывается тем, кто его вызвал. Успешное **достижение цели** даёт проверку параметра 3d10, успехи которой тратятся только на **понижение Влияния** фракций.

Завершение игры

После трёх выходов (персонажи или фракции списаны) эпизод заканчивается.



Воспоминания о будущем: лист персонажа

Имя/прозвище... **...персонажа:** ____________ ____________
Тип (хакер, корп и т.д.)

...игрока: ________________________

Параметры *(распредели 12 пунктов; на старте минимум — 1, максимум — 8)*

Мотивация

____

Готов  **Хочу**  **Могу** 

Значение ☐ ☐ ☐

Цель *(требуется успех на соотв. параметре)* ☐ ☐ ☐

____

Состояния

***Позитивные** (опиши состояние: Как? Почему? Из-за кого?)*

☐ Вооружён	☐ Любим	☐ Подготовлен	☐ Связи
☐ Закалён	☐ Опасен	☐ Поддержка	☐ Убеждён
☐ Зол	☐ Оснащён	☐ При деньгах	☐ Энтузиазм

***Негативные** (опиши состояние: Как? Почему? Из-за кого?)*

☐ Запутан	☐ Ограничен	☐ Потерян	☐ Ранен
☐ Колеблется	☐ Перегорел	☐ Преследуем	☐ Умирает
☐ Нищ	☐ Пойман	☐ Принуждён	☐ Унижен

© 2010 Грегор Хаттон • http://boxninja.com *© 2014 SaF Gang Design • http://safgang.ru*

Воспоминания о будущем: лист фракции

Название: ____________ **Мотивация:** ____________

Влияние *(на старте 4; заменяет параметры)* ☐

Статисты | Сделки

____

____

____

Состояния

***Позитивные** (опиши состояние: Как? Почему? Из-за кого?)*

☐ Вооружён	☐ Любим	☐ Подготовлен	☐ Связи
☐ Закалён	☐ Опасен	☐ Поддержка	☐ Убеждён
☐ Зол	☐ Оснащён	☐ При деньгах	☐ Энтузиазм

***Негативные** (опиши состояние: Как? Почему? Из-за кого?)*

☐ Запутан	☐ Ограничен	☐ Потерян	☐ Ранен
☐ Колеблется	☐ Перегорел	☐ Преследуем	☐ Умирает
☐ Нищ	☐ Пойман	☐ Принуждён	☐ Унижен

© 2010 Грегор Хаттон • http://boxninja.com *© 2014 SaF Gang Design • http://safgang.ru*

Воспоминания о будущем: лист эпизода

Сцены: Знакомство (З), Сделка (С), Противостояние (П)

Места в игре

Отношения

Сделки и примечания

Выходы

- ☐
- ☐
- ☐

Знакомство

Персонажи: +1 (+2) к Г/Х/М, добавить **+С** или убрать **–С.**

Фракции: добавить **+С** или убрать **–С.**

Сделка

Персонажи: +1 (+2) к Г/Х/М, добавить **+С** или убрать **–С.**

Фракции: +1 к Влиянию.

Противостояние

Персонажи: ±1 (±2) Г/Х/М, добавить/убрать **±С,** отметить/снять метку цели (требуется успех на соответствующем параметре).

Фракции: ±1 Влияние, добавить/убрать **±С**.

Если в такой сцене нет противостояния, то пусть каждый выберет по 1 исходу.

© 2010 Грегор Хаттон • http://boxninja.com

© 2014 SaF Gang Design • http://safgang.ru

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

Администратор 7, 22, 24
Бренды 5, 42
Броски костей 7, 26
Влияние 18
Время 23
Выход 7, 16, 35
Г/Готов 11
Гонево 30
Границы/Вуали 23
Достижение 16, 28
Дубли/Перекрёстки 27
Завершение 35
Игроки 7, 33
Имена/Прозвища 9, 43
Исходы 28
Кампания 36
Кость преимущества 27
Листы для игры 46, 47
Личные персонажи 7, 9
М/Могу 11
Места 23
Начало игры 33
Описание 25, 31
Описательные сцены 25
Организация сцен 22
  Знакомство 23
  Противостояние 24
  Сделка 24
Отношения 43
Параметры 10
Переброс 26
Персонажи 9
  Примеры 19
Победитель 27
Повествование 29
Поворотный момент 25
Попавшие под раздачу 30
Пример игры 39
Провал 27
Проигравший 27
Ролевая игра 25
Смерть 29
Состояния 11
  Негативные 13
  Позитивные 13
Сцена(ы) 22
Тройки/Перекрёстки 27
Успех 26
Фракции 17
  Примеры 20
Х/Хочу 11
Цели 15
Цели сцен 25

И ЕЩЁ...

Если бы у этой игры была вступительная музыка, это, конечно, была бы композиция Astradyne группы Ultravox из альбома «Vienna». Фраза «на двадцать минут в будущее» взята из фильма «Макс Хэдрум», а «Воспоминания о будущем (Remember Tomorrow)» — это отличная ранняя песня Iron Maiden, написанная Полом Ди'Анно и Стивом Харрисом из Iron Maiden.

Посвящается: Октобриане; если бы только кости легли по-другому.

Грегор Хаттон, Эдинбург,
Соединенное Королевство, июнь 2010
E-mail: *malebox@boxninja.com*

```
//end()
```